

百变美少年

素描技法

零点动漫◎编著

- 4 种基本发型设计
- 4 种眼睛绘制技法
- 3 种头部角度展示
- 6 种头身比例画法
- 6 种动作姿势绘制
- 7 种Q版人物绘制
- 9 种不同类型少年绘制
- 9 种表情神态设计
- 10 种服装配饰表现
- 12 种基本表情特点
- 12 种漫画表情符号
- 1000 多张图片全程图解

清華大学出版社

漫画达人系列

百变美少年素描技法

零点动漫　编　著

清华大学出版社
北　京

内 容 简 介

本书以“零基础”为起点，以“实战操作”为主，通过100多个案例，由浅入深、循序渐进地帮助读者精通美少年漫画的绘制，从新手成为漫画绘画高手。

本书从两条线对美少年速描技法进行讲解。一条线是技术线，从美少年漫画的临摹开始，一步一步绘制人物草图、五官、人体结构、衣服外形、图案线条以及阴影上色等；另一条是效果线，从零开始绘制美少年人物的头部五官、头身比例、表情神态、身体造型、动作姿势、服装配饰、角色性格等。

本书适合各类漫画初学者，特别是美少年漫画爱好者、漫画设计人员、角色设计人员、动画片设计人员等，还可作为各培训学校、高职高专院校的动漫辅导教材。

图书在版编目(CIP)数据

百变美少年素描技法/零点动漫编著. --北京：清华大学出版社，2015
(漫画达人系列)
ISBN 978-7-302-40543-6

Ⅰ. ①百… Ⅱ. ①零… Ⅲ. ①漫画—人物画—素描技法. Ⅳ. ①J218.2 ②J214

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第137547号

责任编辑：杨作梅
装帧设计：杨玉兰
责任校对：马素伟
责任印制：刘海龙

出版发行：清华大学出版社
网 址：http://www.tup.com.cn，http://www.wqbook.com
地 址：北京清华大学学研大厦A座 邮 编：100084
社 总 机：010-62770175 邮 购：010-62786544
投稿与读者服务：010-62776969，c-service@tup.tsinghua.edu.cn
质量反馈：010-62772015，zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn
印 装 者：三河市春园印刷有限公司
经 销：全国新华书店
开 本：190mm × 260mm 印 张：19.75 插 页：4 字 数：408千字
版 次：2015年8月第1版 印 次：2015年8月第1次印刷
印 数：1～3000
定 价：46.80元

产品编号：062835-01

前 言



1．写作驱动

零点画室的老师们曾编写了一套《新手学超级漫画系列》，上市后深受广大漫画爱好者的好评，同时他们也提出了许多优秀、宝贵的建议，如能不能写得更细致一点，学起来更简单、更容易上手等。在综合了广大漫画爱好者的意见后，我们特意策划了本套“漫画达人”系列丛书，主要品种包括如下。

（1）零基础学素描技法（线稿草图篇）
（2）百变Q版素描技法
（3）百变服饰素描技法
（4）百变造型素描技法
（5）百变场景素描技法
（6）百变萌系素描技法
（7）百变古风素描技法
（8）百变美少年素描技法
（9）百变美少女素描技法
（10）百变古风美少女素描技法
（11）素描综合技法实战208例
（12）SAI＋Photoshop漫画绘制技法从入门到精通

2．本书特色

经常有学员问老师，绘画成功的秘诀是什么？零点画室的老师结合数百位学员的成功经验，总结出最朴实的两点诀窍：一是打好基础，二是多加练习。万丈高楼平地起，基础打不好，高楼建不牢；基础打好了，想建多高的楼都可以。

市场上的许多同类漫画书，一开始就不停地教画画，而忽略了绘制者的基础。而我们这套书在策划时，增加了以下4点内容。

- 一是“SAI绘制漫画具体步骤”详细内容的增加。对于初学者来说，漫画主要是通过漫画软件SAI来进行效果绘制的，因此掌握SAI软件的应用是最基础的要求。但市场上绝大多数图书都没有讲SAI软件相关的基础知识，特别是运用SAI绘制漫画的具体步骤，因此，本书从贴近漫画初学者的角度，在第1章中特别介绍了SAI软件的界面、功能、快捷键等基础知识，特别是安排了案例，教大家如何用SAI软件一步一步绘制漫画。
- 二是“线稿草图绘制流程”基础内容的增加，专门帮助绘画者打基础，犹如练功扎马步。任何一个漫画效果都是从草图绘制开始的，因此老师们总结出“六步速成法”，即设定动作草图、五官及人物关节、人体结构、衣服外形、衣服褶皱、衣服图案，帮助读者快速上手，然后通过“描绘线稿、绘制阴影、整理画面”三大步更上一层楼，完善效果。只要大家将这九大步的基本功练扎实了，后面所有效果的绘制都可手到擒来，一画就会，具体内容请参见第2章。

- 三是“通过百变效果演练掌握百变技法”。前面对SAI软件的用法以及线稿草图绘制流程的介绍，可帮助读者打牢基础，接下来就是多加练习了。因此，书中采用“画法规律+实战案例”相结合的方法，既教授读者漫画绘制的规律、方法，又通过上百个案例实战绘制，帮助读者真正掌握百变美少年漫画的绘制技法。
- 四是“填充式+线条式+素描式”3种上阴影方法的增加。市场上的漫画类图书，多为单独的阴影式或线条式，比较单一，而本系列书3种上阴影方法并进，在不同的书中都进行了安排，为漫画学习者介绍更多的学习方法和技巧。

3．本书内容

本书是“漫画达人”系列中的一本，专讲“美少年”素描技法。书中内容如下。

第1章，专讲美少年的基础知识，帮助初学者快速上手。

第2章，专讲线稿草图绘制流程，帮助初学者掌握绘画规律。

第3章，详细讲解美少年头部的多种绘制技法。

第4章，详细讲解美少年发型的多种绘制技法。

第5章，详细讲解美少年五官表情的多种绘制技法。

第6章，详细讲解美少年身体造型的多种绘制技法。

第7章，详细讲解美少年动作姿势的多种绘制技法。

第8章，详细讲解美少年服装配饰的多种绘制技法。

第9章，详细讲解不同角色性格的美少年的绘制技法。

第10章，详细讲解Q版美少年的绘制技法。

第11章，详细讲解百变美少年上色技法。

4．作者团队

本书由零点动漫编著，参加编写的人员还有：孙雪汀、陈云云、王琴、齐熠晨、何胜强、袁丁、谭贤、柏松、苏高、罗磊、周旭阳、袁淑敏、谭中阳、杨端阳、谭俊杰、徐茜等人。由于时间仓促，书中难免存在疏漏与不妥之处，欢迎广大读者来信咨询和指正。联系邮箱：itsir@qq.com。

编　者



漫画达人系列

目录

CONTENTS



第1章

绘制美少年漫画的前期准备

美少年漫画深受广大读者的喜爱，因为他帅气生动。想要绘制美少年漫画，首先我们需要了解漫画入门的基础知识以及漫画绘制的一些工具及要求。本章主要介绍美少年漫画的基础知识、绘画工具和如何使用数码软件SAI进行临摹绘制。



1.1 美少年的概念

美少年是指漫画中形形色色的帅气少年，他们通常在10~20岁之间。下面通过几个漫画中的人物来了解各个年龄段的美少年。

正太型

正太型美少年一般在12岁左右，是一个非常调皮可爱的年龄阶段。



《魔卡少女樱》中的李小狼是一个性格有点小别扭、小傲骄，其实很温柔的男孩。李小狼为了收服库洛牌而从中国香港转学到日本上学，认识了主角木之本樱。



《爱丽丝学园》中的日向枣是一个性格外冷内热、冷静早熟的男孩。他不但是学园里最年轻的顶尖天才，还是肇事和逃跑的惯犯，以及讨厌学园、不相信老师的问题学生。



《全职猎人》中的奇犽平常是一个开朗活泼、有点害羞的少年，但由于生长环境的影响有时会显得异常冷漠。他不愿意走家人安排好的路，于是离家出走开始了冒险旅程。

少年型

少年型美少年介于13~17岁之间，正是男孩的叛逆期。

《潘朵拉之心》中奥兹•贝萨流士是故事的男主角，金发碧眼，四大公爵之一贝萨流士家族的下一任族长。尽管他还是个活泼好玩的少年，却有着聪明、狡诈的一面。





《S.A特优生》中的泷岛彗是故事中的男主角，身份是泷岛集团的长子，有一个弟弟。他能够调动泷岛集团的运作，是一位完美无缺的“超人”。

《隐王》中的六条壬晴是一个对周遭的人和事物都漠不关心的中学生，可是他的体内却隐藏着忍者的世界（也就是隐世）最强的秘术——“森罗万象”。



青年型

青年型美少年给人以意气风发、身材挺拔的感觉，在漫画中是比较常见的一类美少年。



《樱兰高校男公关部》中的须王环是一个知名NO.1的男公关部部长。他性格容易抓狂，有点犯傻，却是个感情专一的男孩，拥有贵族的气质，是日本人与法国人的混血儿。

《金色琴弦》中的月森莲是一个英俊冷酷的王子型人物。父母都是非常著名的音乐家，自幼就顶着音乐家之子的压力，是个冷漠的完美主义者，对自己的人生和音乐都有很高的要求。





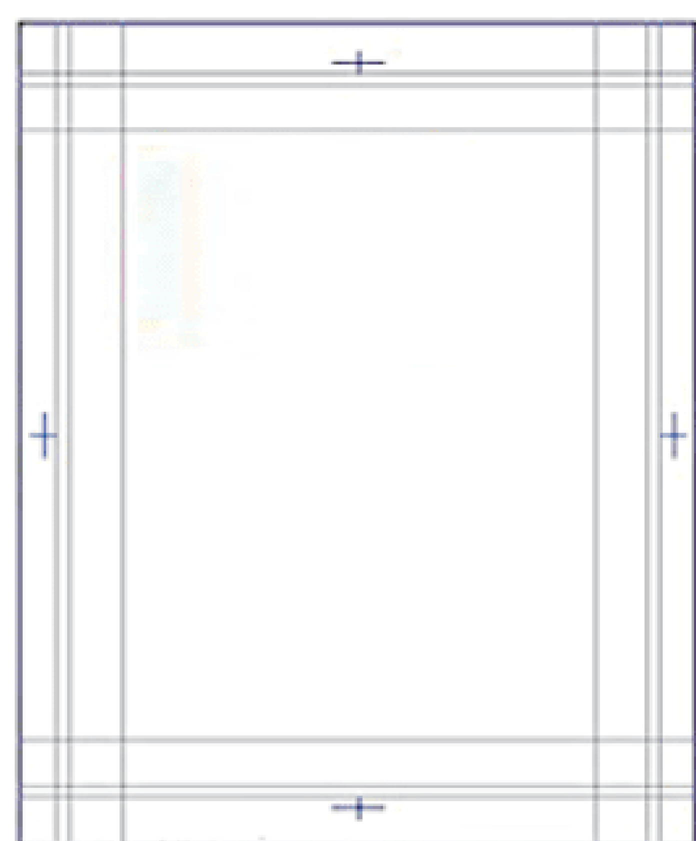
《吸血鬼骑士》中的锥生•零是故事中男主角之一，风纪委员，吸血鬼猎人锥生家族的唯一继承者，是公认的下一届协会长。因不小心被咬而感染成了Level D级吸血鬼。

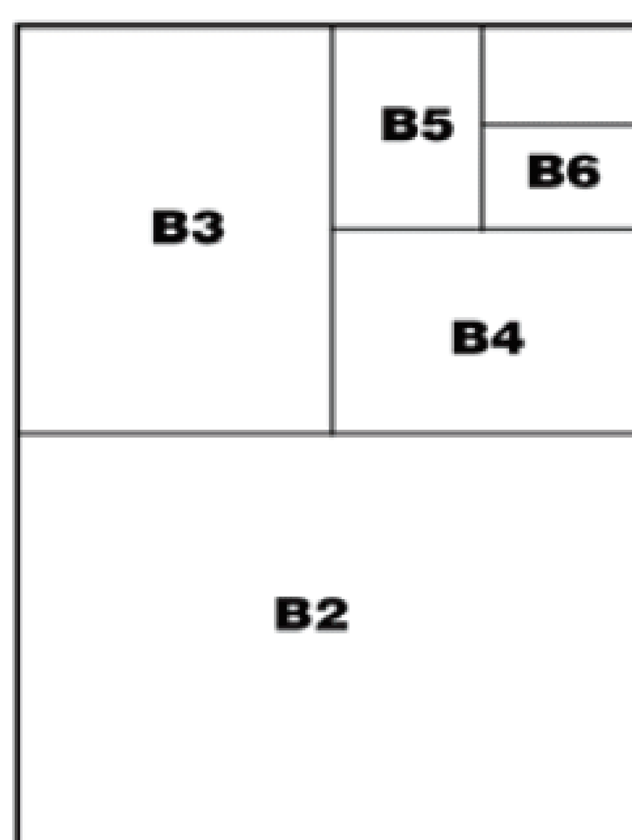
1.2　美少年漫画的绘制工具

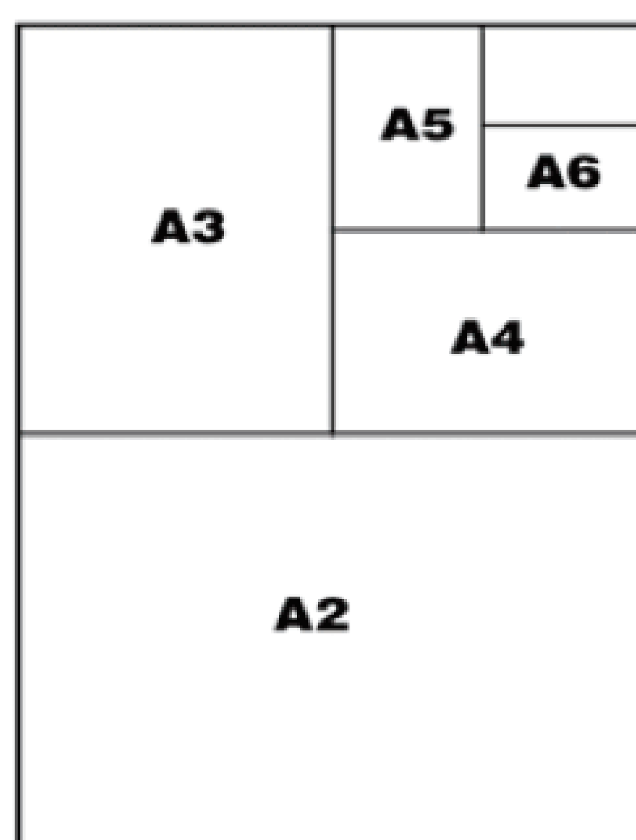
绘制漫画需要了解两个基础知识：一是所需要的绘画工具，二是基础练习。绘画工具可分为传统工具和数码工具。如果条件允许，推荐使用数码工具绘画，这样既能够减少绘画流程和时间，又能节省材料。在绘制漫画之前先来了解绘制漫画的工具。

传统工具

手绘漫画需要经过草图、清稿、勾线等一系列步骤，所需要的一些传统工具有纸、笔、墨水、尺、网点纸等。下面就来简单地介绍一下传统工具的选用方法。







绘制原创漫画时需要使用专业的纸张，通常有裁切线、外框、基准框这三种线框。

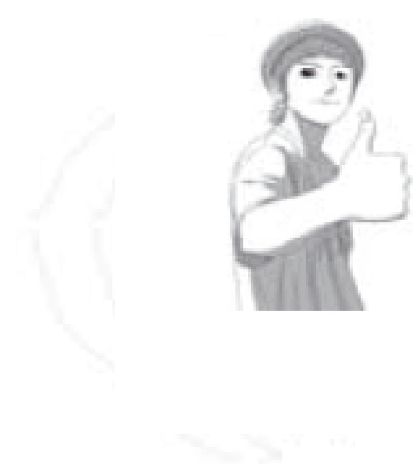
原稿纸的大小
不同大小的漫画原稿纸有不同的用途。向普通漫画杂志投稿要使用B4大小的原稿纸，而喜欢自己创作的人可以使用A4大小的原稿纸。



铅笔
铅笔是绘制草图时必须用到的工具。铅笔又分为原木铅笔和自动铅笔，推荐使用自动铅笔，这样绘画时就不用经常削铅笔了，而且使用起来也方便。

橡皮擦
橡皮擦主要用于漫画草稿的修改和清理。要选择使用软一点的橡皮，一些劣质的橡皮擦容易将画面弄脏，甚至将纸张擦破。







⊙ 三角尺
三角尺的用途和直尺差不多，可以配合直尺绘制标准的角度。



⊙ 直尺
直尺主要用于各种边框和直线的绘制。



⊙ 云形尺
云形尺是用来绘制曲线的，还有一些凹槽是用来绘制固定图形的。



⊙ 拷贝台
拷贝台也称透写台，在将铅笔草稿描绘成正稿时使用，是职业漫画家必备的工具。



⊙ 墨水
墨水有耐水性和水溶性两种。耐水性墨水用于描线，水溶性墨水用于大面积铺色。



⊙ 修正液
修改液用于对线稿的修改，有时也会用作高光的绘制，另外白色颜料也可以当作修改液来使用。



⊙ 蘸水笔
漫画蘸水笔用于标准线稿的绘制。蘸水笔有多种型号，可以绘制出不同的线条效果。







网点纸
网点纸是用于上色的工具，有多种类型。

美工刀
美工刀用于切割网点纸，还可以削铅笔。

割网刀和压网刀
割网刀用于网点纸的切割，压网刀用于挤压网点纸。

数码工具

与传统的绘画方法相比，用数码工具绘制漫画更加方便快捷，并且环保。现在越来越多的漫画家开始使用数码工具绘画。下面就来介绍绘制漫画所需要选用的数码工具。



扫描仪
扫描仪是一种计算机外部仪器设备，通过它可以将绘制好的漫画线稿扫描进计算机，然后在计算机里使用绘图软件进行上色。扫描仪通常是职业漫画家使用的数码仪器之一。



数位板
数位板又叫手绘板、绘图板，是数码手绘工具中最重要的一个硬件，可直接安装驱动配合绘图软件进行绘画，是漫画家最常用的数码工具之一。



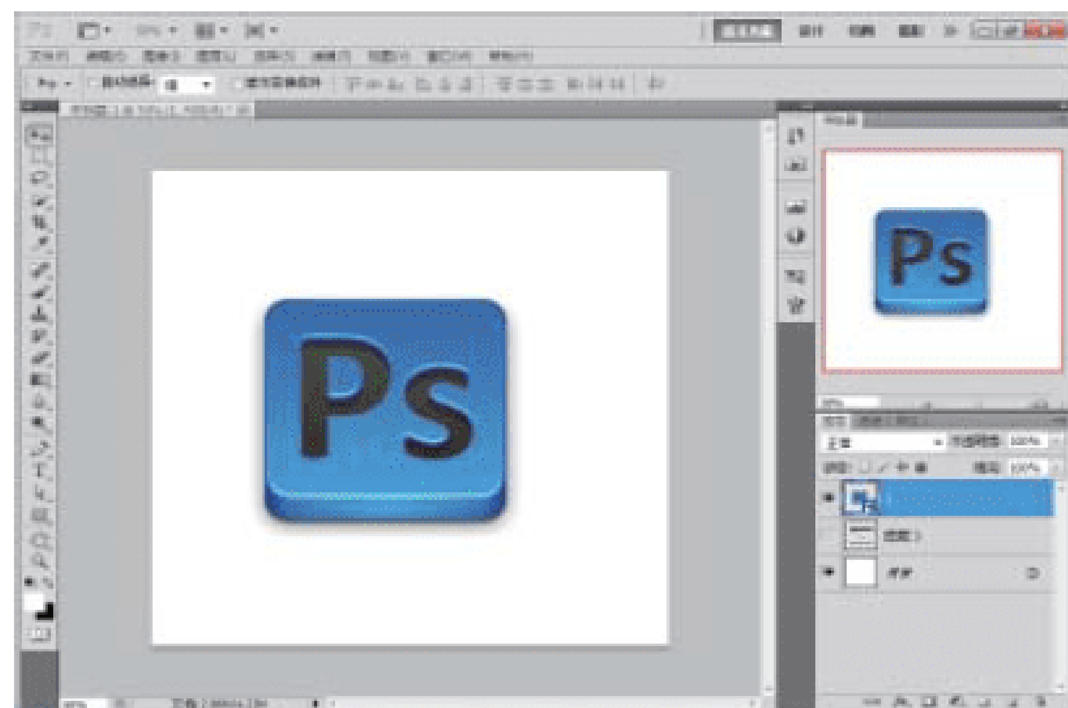
计算机
一台计算机是数码绘图最基本的工具之一，可以使用鼠标进行单独绘制。建议最好使用台式计算机，显示器内存至少在1GB以上。



液晶数位板
液晶数位板改变了传统数位绘画板的绘制模式，可以直接在屏幕上进行绘画，就如在纸上绘图一样，避免了传统数位板“手眼分离”的情况。

绘图软件

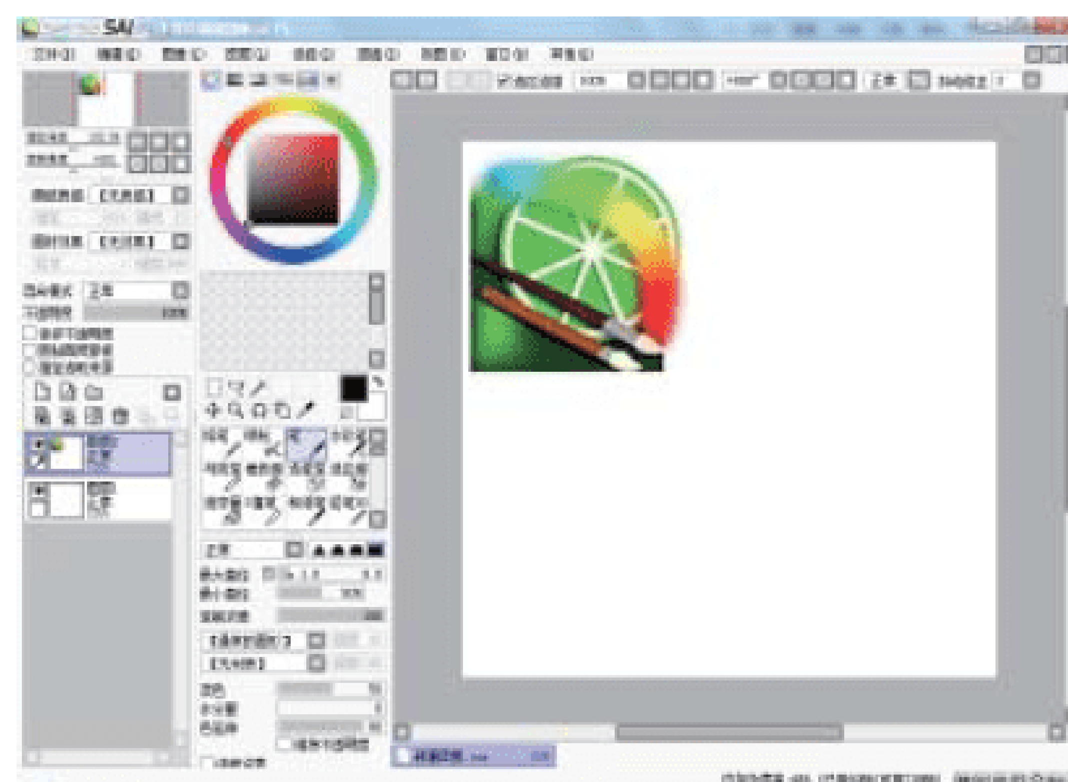
前面介绍的是硬件设备，要绘制图案还必须配合绘图软件进行计算机绘图。下面将介绍比较常用的绘画软件。



Photoshop

钢笔工具主要用于绘制各种路径，从而绘制各种漫画图形。

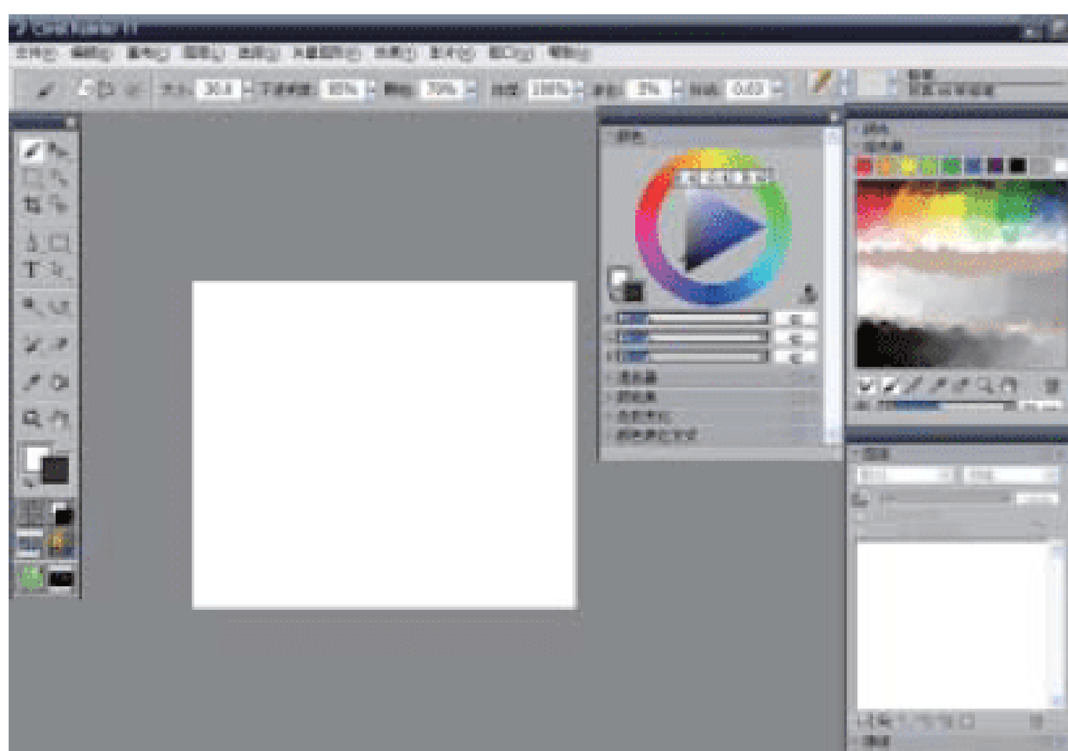
形状工具中包含各种自定的形状，可以帮助用户不费吹灰之力创建各种基础形状，为漫画创作减少很多工作时间。



SAI

SAI是专门用来绘制图形的，许多功能相对于Photoshop来说更人性化，并且相当小巧，大约有3MB大，而且免安装，可以任意旋转、翻转画布，缩放时反锯齿。

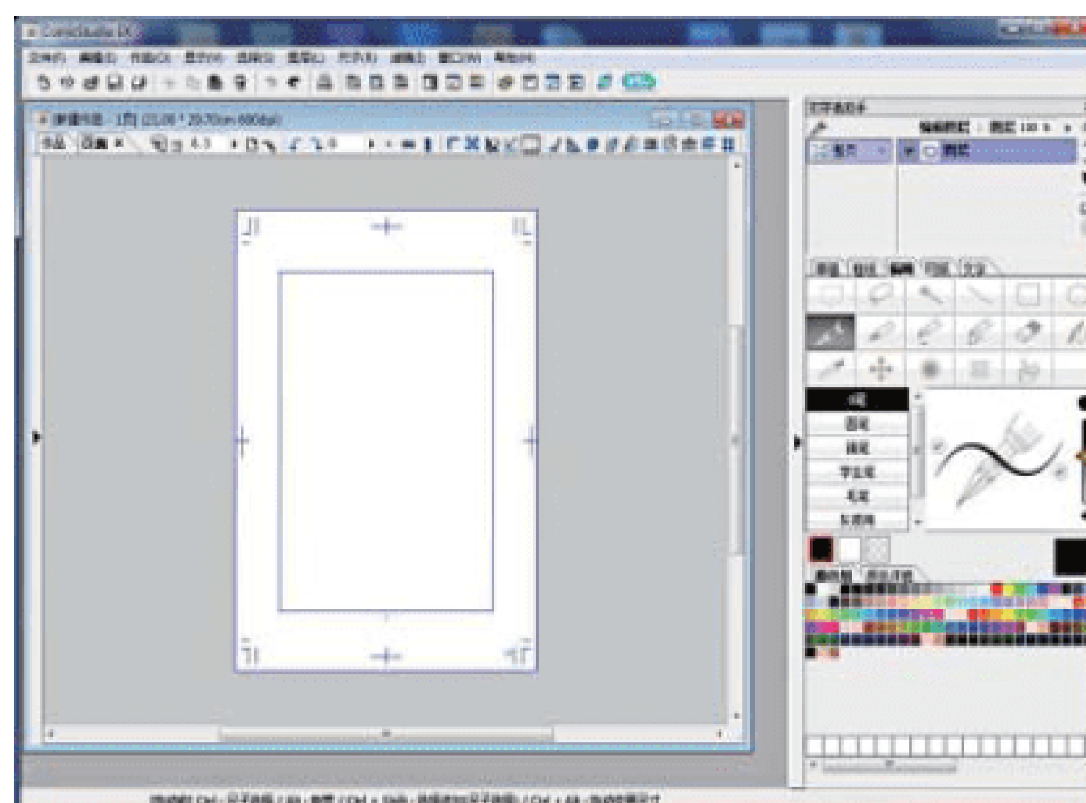
绘制线条流畅，有手抖修正功能，有效地提高了用手写板画图时最大的问题。



Corel Painter

Corel Painter是顶级的仿自然绘画软件，专用于数码素描与绘画工具，拥有全面和逼真的仿自然画笔。

Corel Painter自带多种笔刷，方便漫画者使用且可以绘制出绚丽多彩的图案来，操作界面方便，是漫画爱好者们的首选软件之一。



Comic Studio

Comic Studio是日本Clays公司出品的专业漫画软件，它使传统的漫画工艺在计算机上完美重现，使漫画创作完全脱离了纸张，极大地提高了绘制漫画的效率。

Comic Studio可以对笔线进行自动整形，已画好的线可进行变粗或变细处理，而且线条的曲度也可以根据需要自由修改。

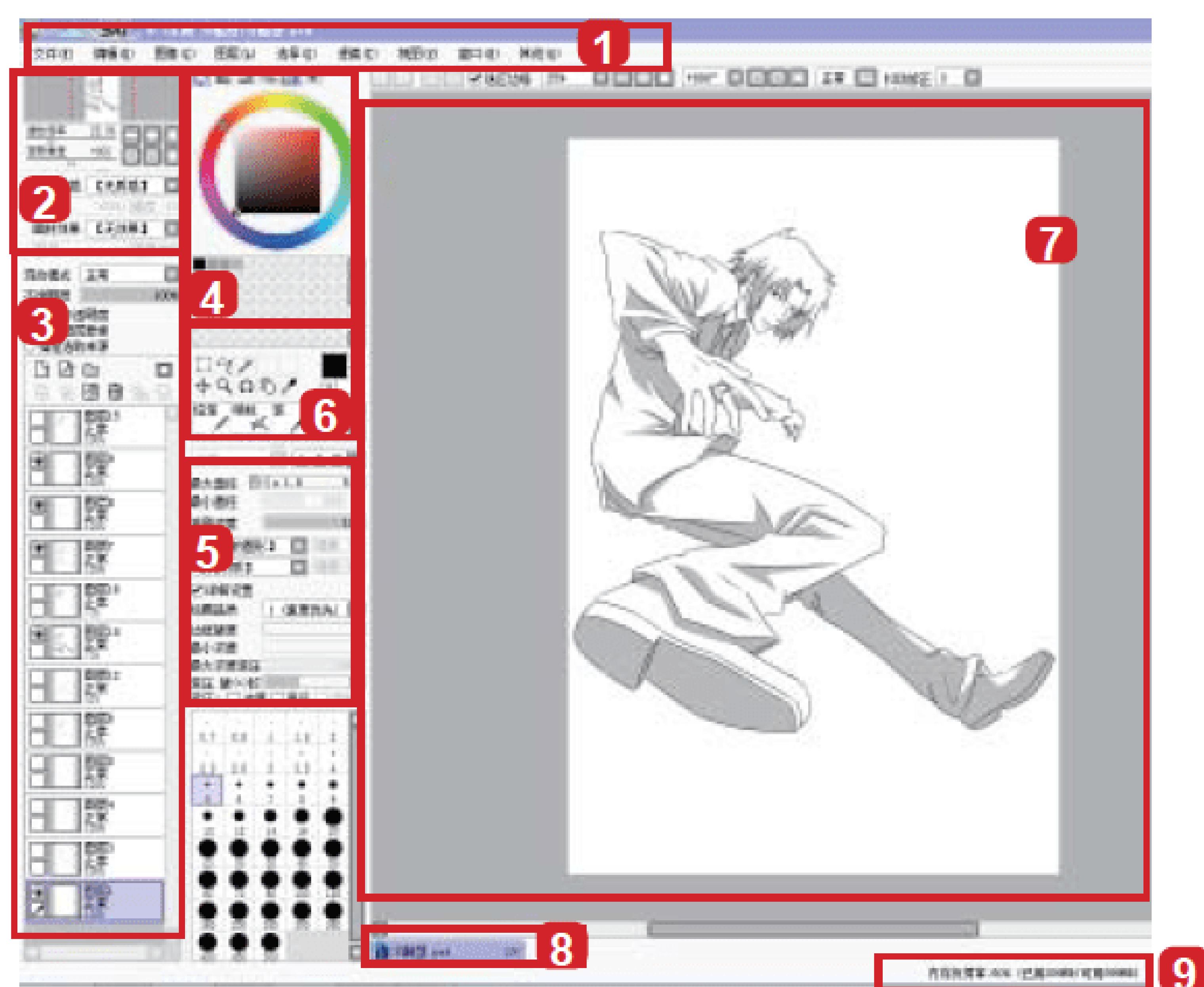


1.3　SAI绘制快速入门

本书的案例基本都由数码绘画工具SAI绘制。下面介绍SAI的基础操作与常用功能。

1.3.1　了解SAI的操作界面

SAI和其他流行的绘画软件的界面大致相同，但相对于其他绘画软件，SAI的界面更加简洁直观，对于初学者来说上手也比较容易。下面是SAI操作界面的介绍。



标号	名称	介　绍
1	主菜单	在这里有9个菜单，包括项目编辑、画面的设定、滤镜、帮助等各种最基本功能的命令或选项
2	导航器	在这里除了可以观察画面的整体情况外，还可以调节画布的缩放倍率与旋转角度
3	图层面板	除了可以观察图层构成、创建图层、利用图层组对图层进行管理外，还可以对各图层进行详细的设定
4	色彩面板	选取绘画色彩的地方，色彩的选择方法一共有6种；另外，还可以在这里保存常用的颜色
5	工具面板	这里包括绘画时必不可少的各种编辑工具与上色工具，每种工具都可以进行单独的、详细的设定
6	快捷工具栏	这里包括取消选择区域、选区反选、撤销、重做等使用比较频繁的功能
7	主视窗	这里是整个软件中最为重要的一个区域，用于制作图像的主要空间，可以在这里进行绘制与上色等操作
8	视图选择栏	当同时打开多个文件时，可以在这里对不同的画布进行切换，当前正在使用的文件会用紫色表示
9	状态栏	在这里可以确认计算机的CPU以及内存的使用负荷，在它的右侧还会显示一些特殊按键的使用情况

界面的个性化设置



各个面板的隐藏与显示如下。
在【窗口】菜单中可以对各个面板进行隐藏和自定义设置，使用快捷键Tab可以快速进入全屏模式。

这里有3种调节面板的方式。



颜色和工具面板显示在右边



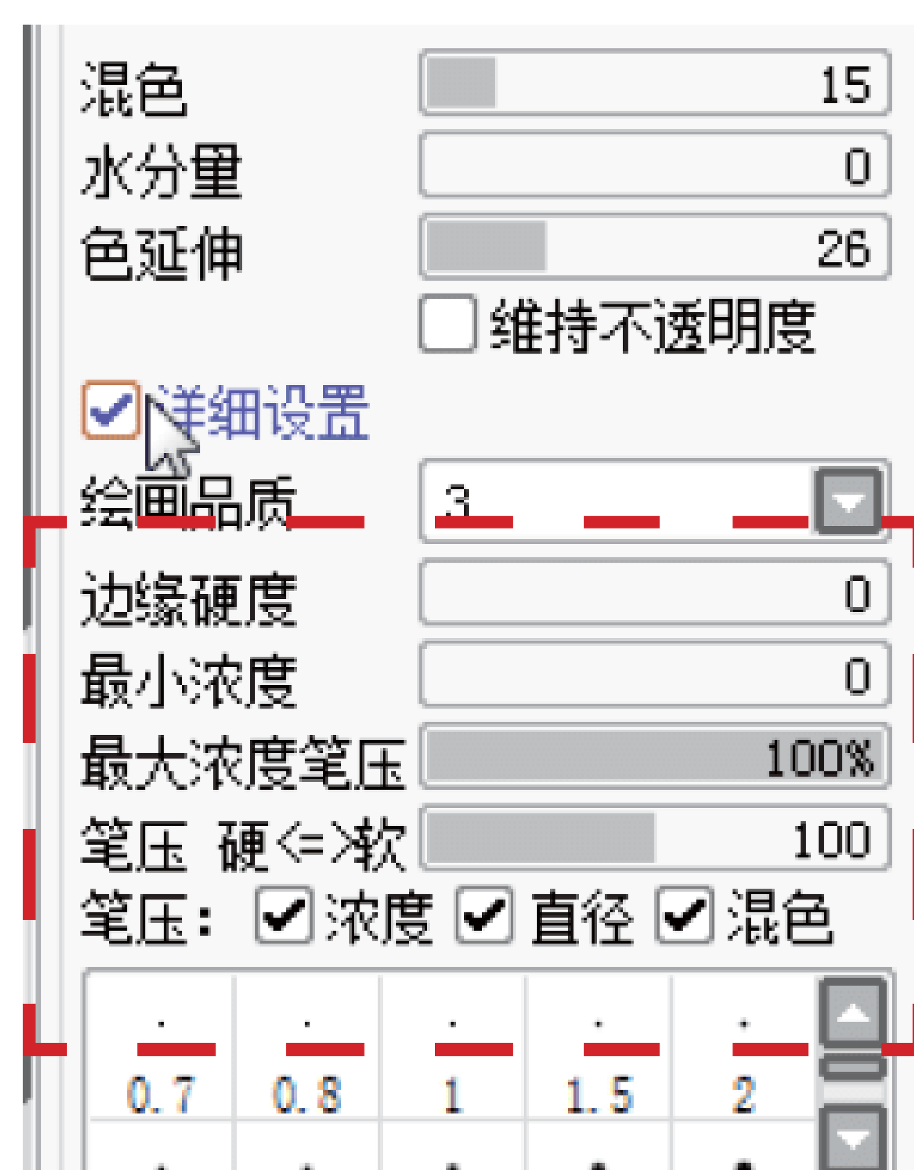
全屏模式



如何调整面板大小？
在导航器的最下方与图层面板的侧面都可以看到分界线条，拉动这些地方即可对面板的长度或宽度进行调整。

这两处均可拉动，以便调节面板大小。





面板中参数的详细设置如下。

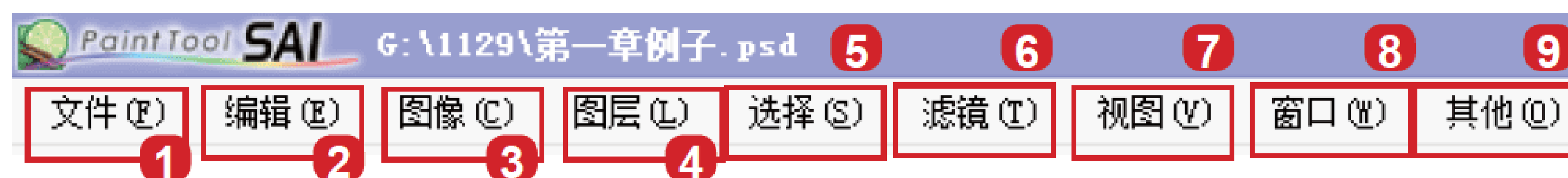
单击图层中的【画纸质感】与工具面板中的【详细设置】左侧的复选框，就可以对其进行更加详细的设置。



1.3.2　各个面板的主要功能

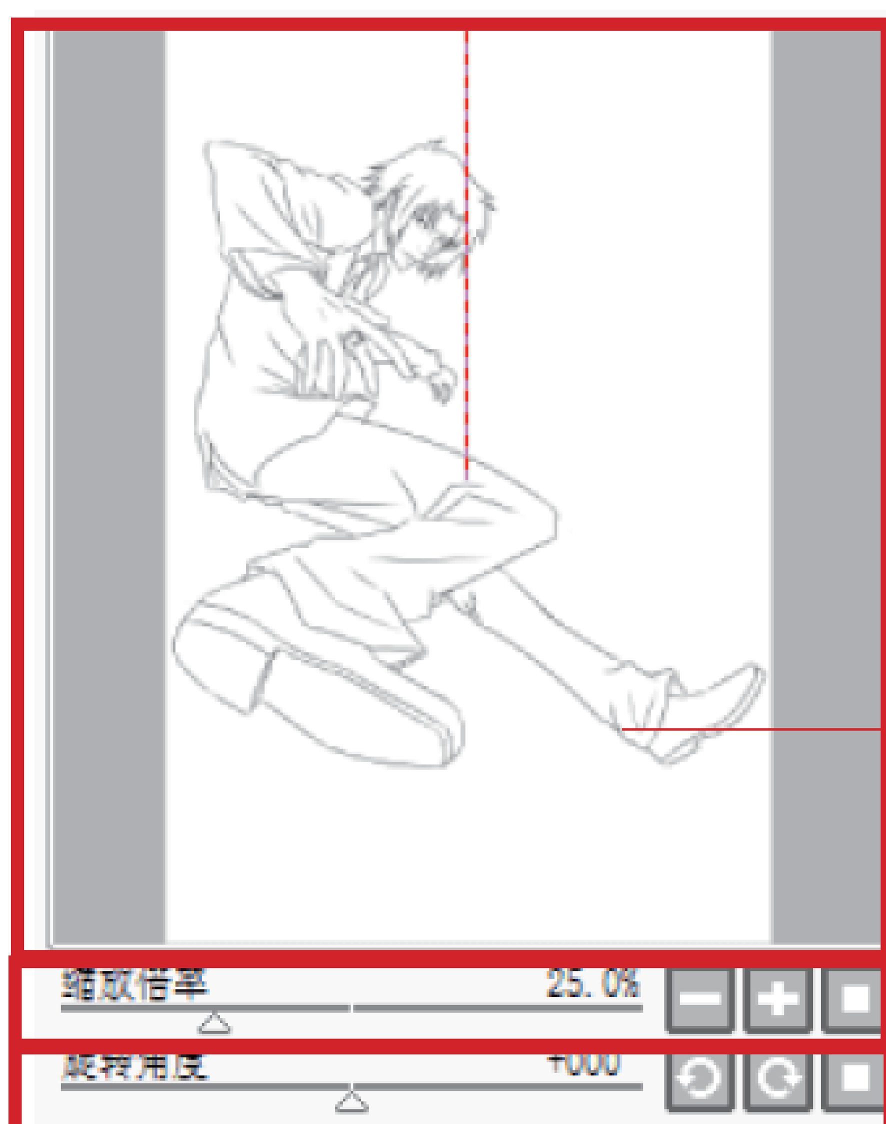
SAI中每个面板都有其各自存在的功能与意义，下面详细介绍各个面板的主要功能。

主菜单



标号	名称	介　绍
1	文件	包含了新建画布、打开文件、保存数据等，与文件管理相关的项目
2	编辑	包含了撤销、重做、复制、粘贴等基本的编辑功能
3	图像	在这里可对画面的分辨率、尺寸、方向等进行设定，可以改变画布的大小
4	图层	可以使用对图层进行编辑的各种功能，其中的一部分功能在图层面板中有快捷按钮
5	选择	可对当前选择中的区域进行操作，除了基本的取消、反转外，还可以扩大选取的像素
6	滤镜	在这里可以对特定的图层、图层组或者选区进行色调调整
7	视图	这里有旋转角度与大小缩放等，可以对视图进行调节的各种功能
8	窗口	这里可以进行与面板相关的各种设定，也可以使整个操作界面重新初始化
9	其他	这里除了可以查阅使用帮助外，还可以对工作环境与快捷键进行设置

导航器

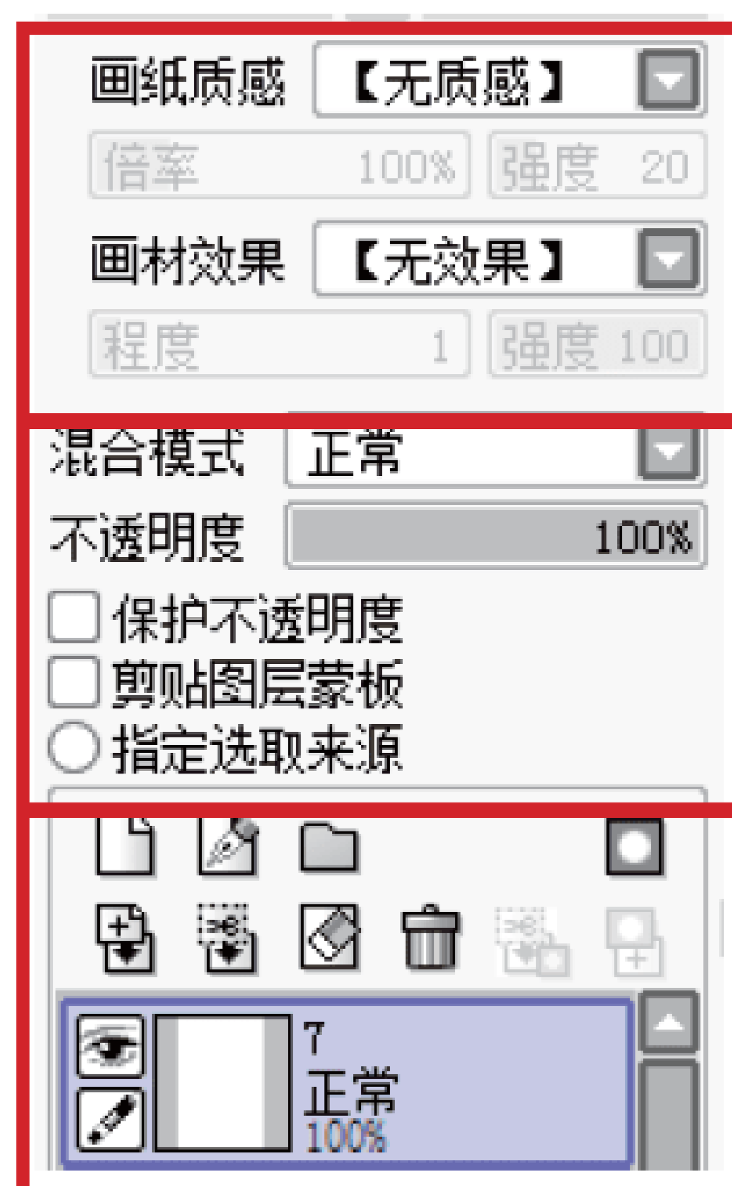


画面缩略图：可以实现观察画面的整体情况，红色的线框表示主视窗中所显示的画布区域，可以通过拖动方框来改变显示区域。

缩放倍率：主视窗中画面的大小比例，可以通过“+”“-”按钮进行调节，按下右侧的“□”可返回初始状态。

旋转角度：通过这里的滑块与按钮可以改变画面的倾斜角度，同样按下“□”键后即可复位。

图层面板

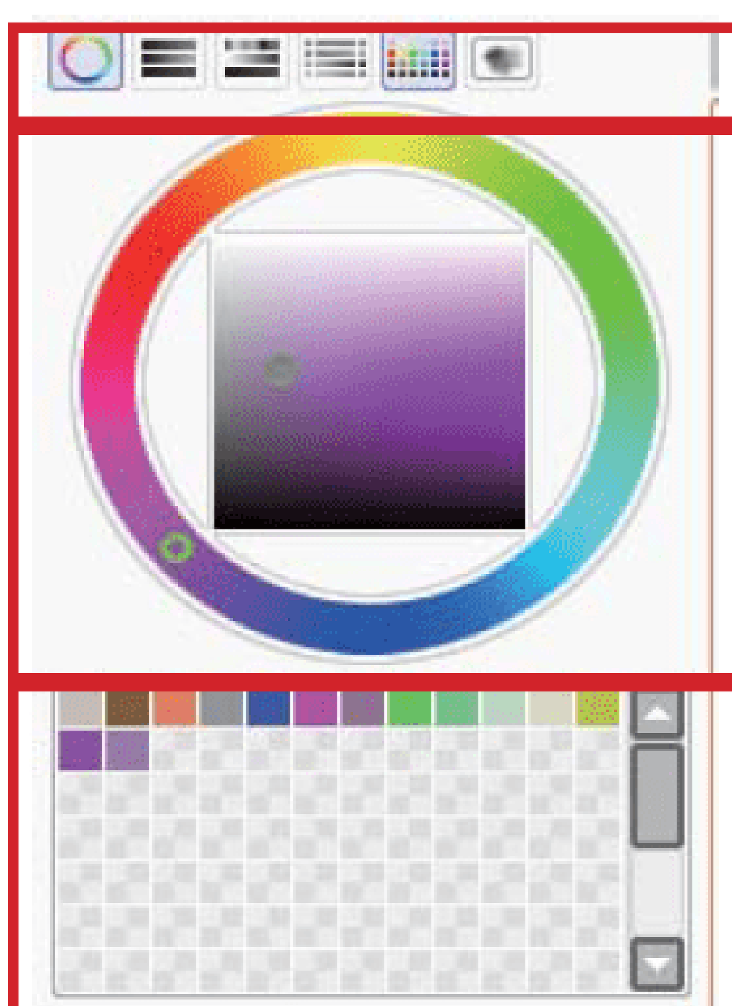


画纸质感：可以为各个图层单独添加【画纸质感】和【画材效果】。

图层选项：可以改变图层的【混合模式】和【不透明度】，还可以进行【锁定不透明度】等操作。

图层编辑快捷键按钮、图层列表：上方为10个常用的图层编辑快捷键按钮，下方为可以查看当前图层排列情况的表格。

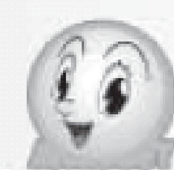
色彩面板



隐藏、显示按钮：包含6种色彩的选择方式，单击上方的图层可以隐藏、显示相应的窗口。

色轮：环形的部分可以选择色彩，中间的方块可以确定该颜色的明度与饱和度。

色盘：可以将自己常用的颜色保存下来，以便后续使用。在初始状态下，这里没有保存任何颜色。



工具面板



固定工具：这里存放8种固定的编辑工具，右边的几个方块分别为“前景色”“背景色”和“透明度”。

自定义工具：这里放置了一些绘画与着色用的画笔工具，可以用已有的笔刷进行个性化的设置，同时还可以添加新画笔。

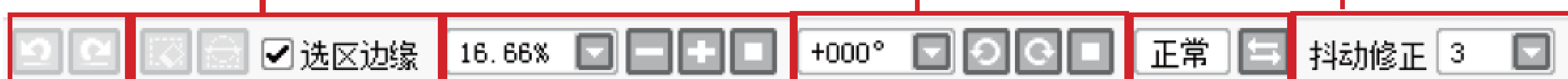
工具参数：可以对各种工具进行详细设定，根据所选定工具的不同，具体的项目也会有一些相应的变化。

快捷工具栏

对选择范围进行操作：左侧为取消选取，右侧为反转选取。

旋转角度：可以设定画面的倾斜角度，按下“■”可以复原。

抖动修正：可以对手抖的自动修正程度进行设定。



撤销、重做：回到上一步操作状态或者反之。

缩放倍率：可以调节主视窗画面的大小比例。

视图反转：单击该键可以左右翻转画布，再单击即可复位。

主视窗

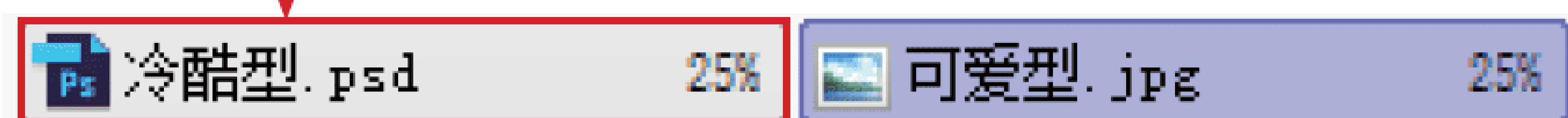


画布：可以对图层进行着色的区域，所有与绘画有关的工作都是在这里进行的，可以通过快捷工具栏与视图菜单等来变更视窗的显示区域。

视图滑块：拖动右侧与下方的滑块可以移动画布的位置，当画布的面积比视窗大时，可以利用滑块将视窗移动到需要的位置。

视图选择栏

当前打开的图像文件：用于在多个图像文件中进行切换，紫色标签代表了当前主视窗中正在显示的图像。



状态栏

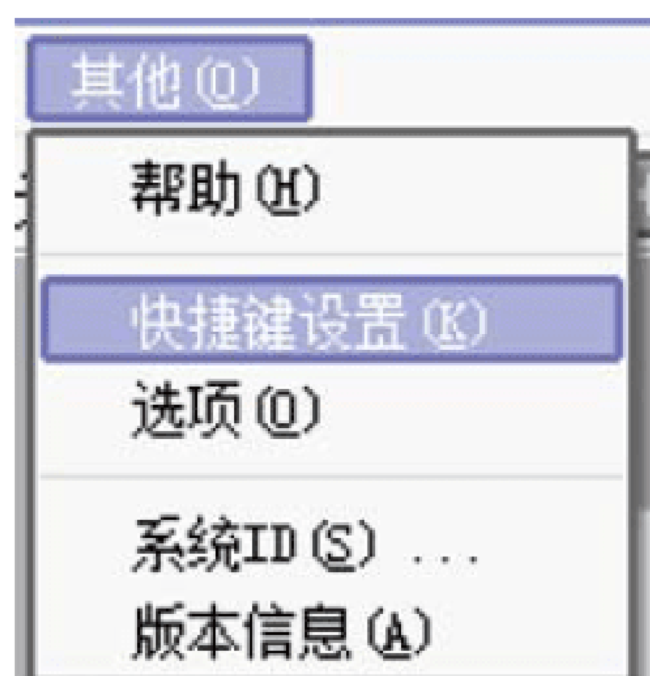
内存负荷率:47% (已用345MB/可用1153MB) Shift Ctrl Alt SPC Any

内存负荷率：这里可以确定当前计算机的系统负荷与SAI可用的内存容量。

按键显示：当使用数位板或者按下特殊按键后，对应的图标会亮。

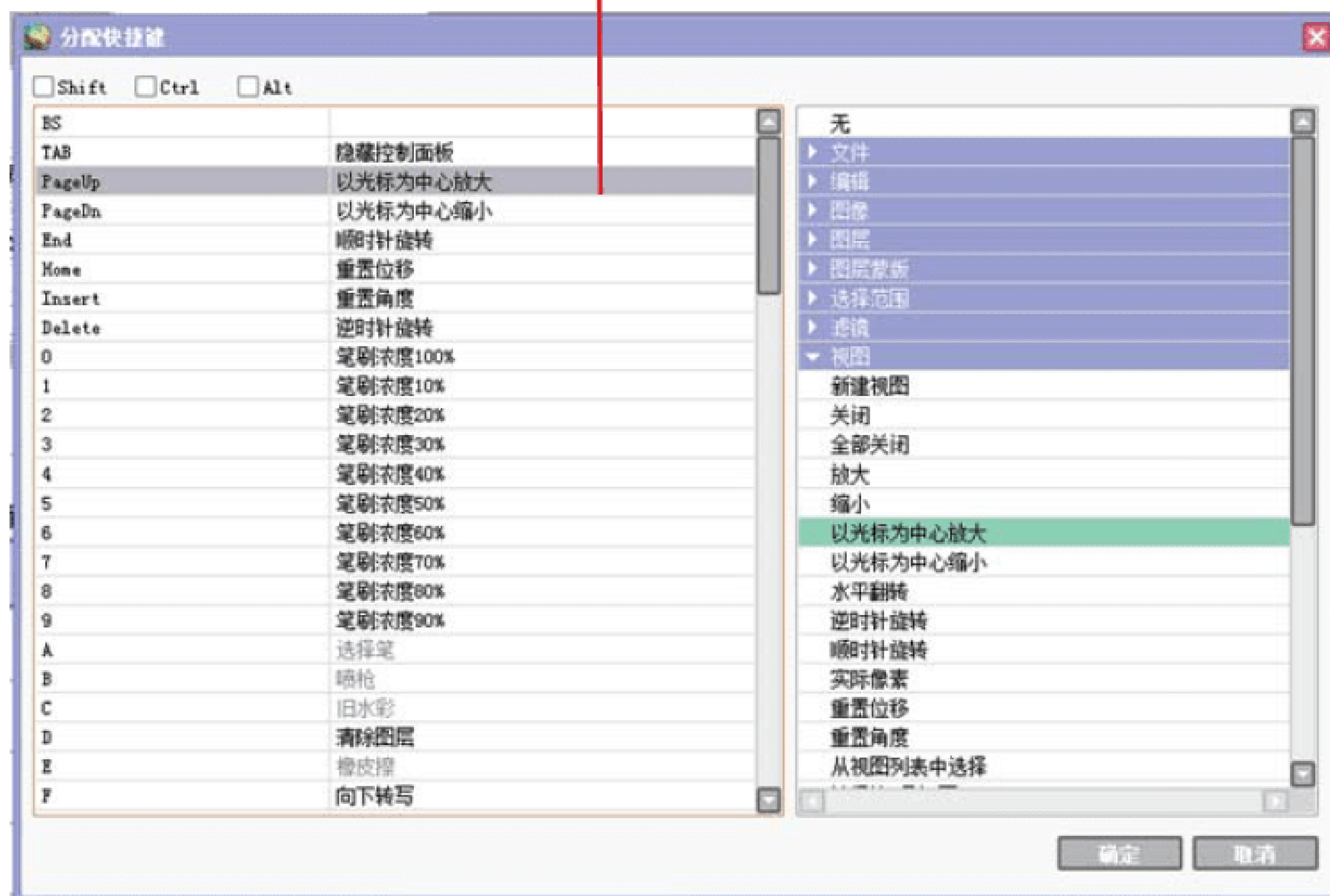
1.3.3 常用快捷键的设置

SAI的快捷键功能非常强大，使用快捷键可以方便使用者快速地进行绘制。



在【其他】菜单中，单击【快捷键设置】命令。

在这里可以根据自己的喜好随意设置自己所需要的快捷键，在左边选择快捷键，在右边选择相对应的快捷方式，最后点击【确定】按钮即可。





1.4　SAI绘制漫画具体步骤

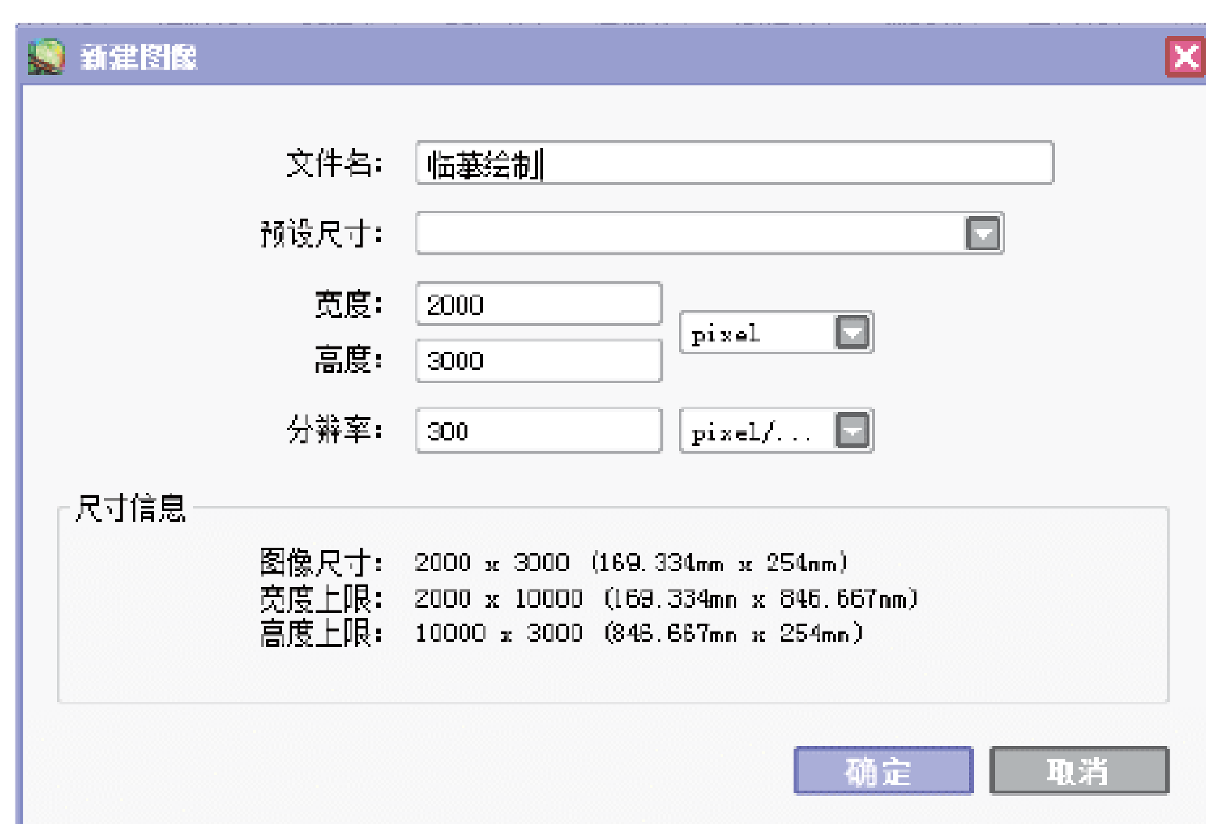
众所周知，在学习绘画的时候，每个人都是从临摹开始的。只有从临摹中获得技巧与灵感，才能更好地创作出自己的作品。

1.4.1　实战——漫画人物临摹

刚开始使用数码软件绘制漫画时，最好先选一个略微简单的人物进行临摹，由简而繁，循序渐进。下面来看看如何从临摹开始，绘制出自己的漫画人物吧。

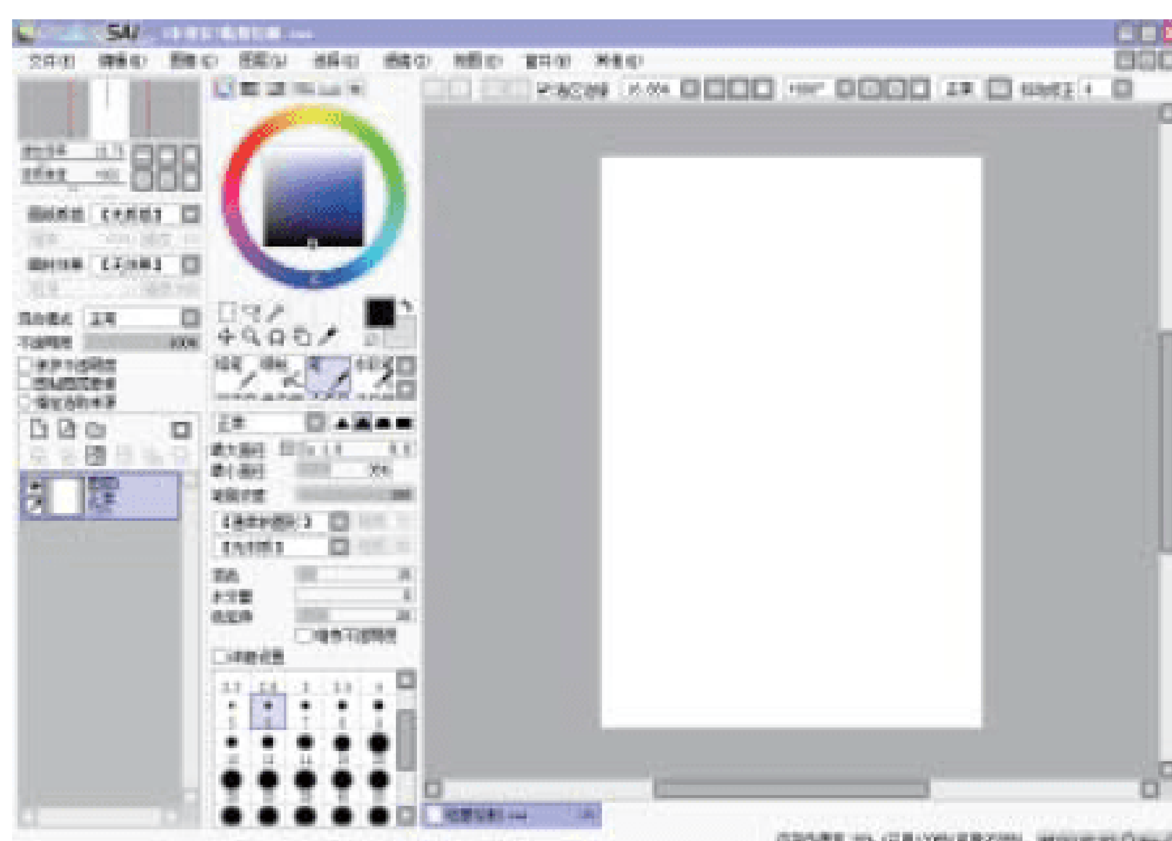
绘制前期设置

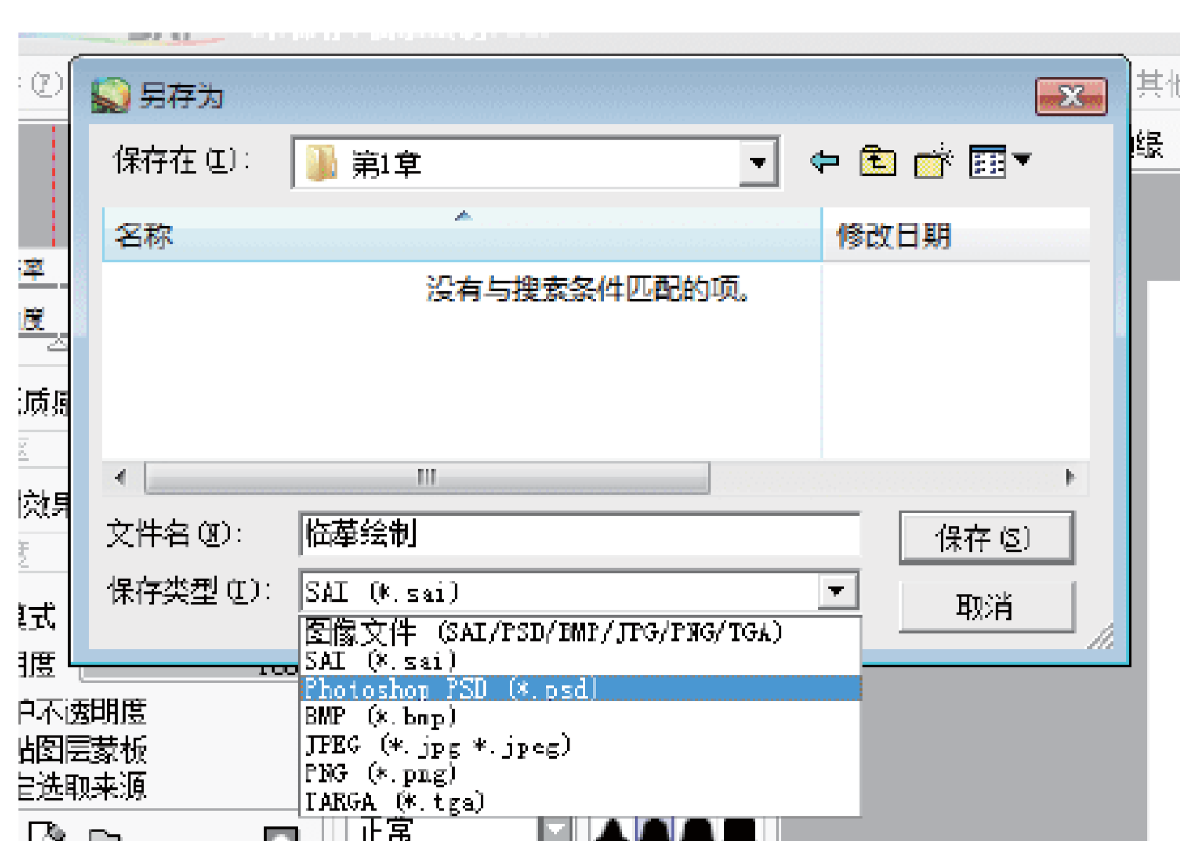




1 打开SAI软件，在【文件】菜单栏中选择【新建文件】选项。

2 这时会弹出一个窗口，如上图所示，根据要求给文件命名，文件大小选择2000×3000像素，分辨率为300像素。



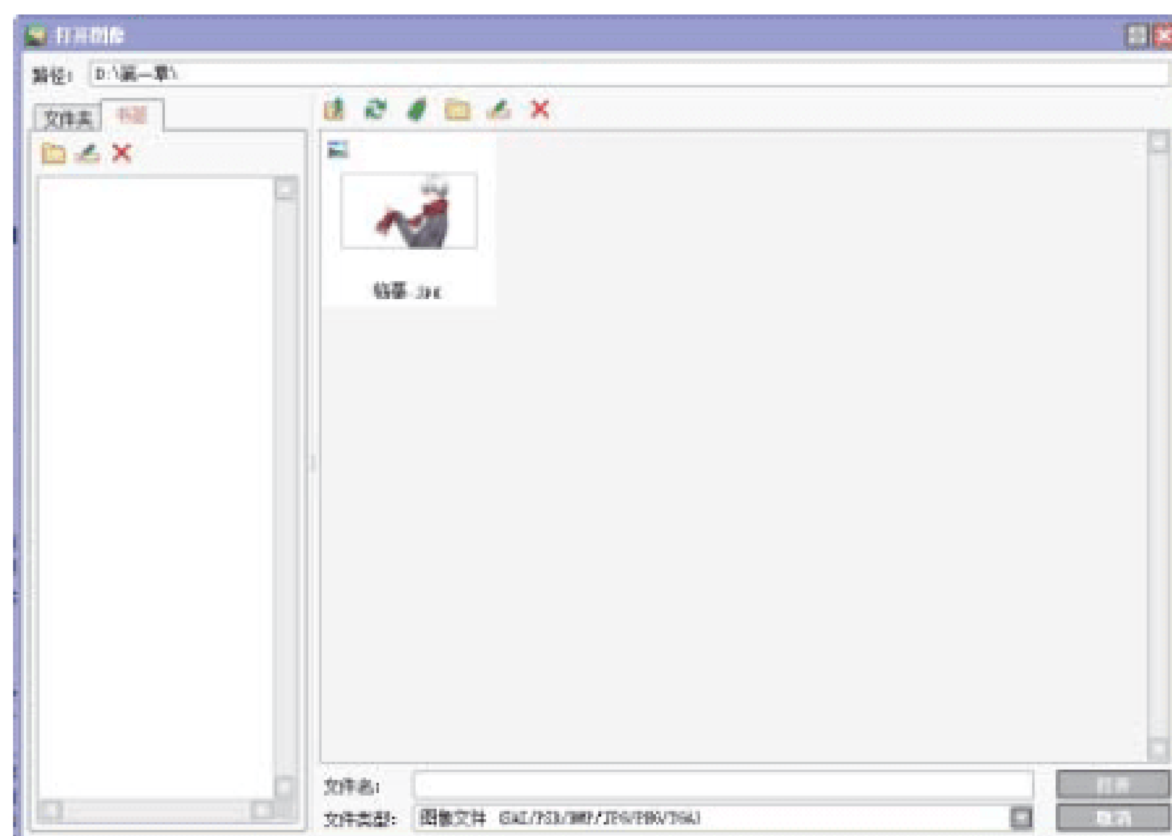


3 上一步确定之后会建立一个如上图所示的空白画布，为防止文件丢失，可以事先保存一下，可使用Ctrl+S快捷键。

4 保存时在【保存类型（T）】中选择“Photoshop PSD(*.psd)”格式，以便后续操作，可以在photoshop中进行操作。







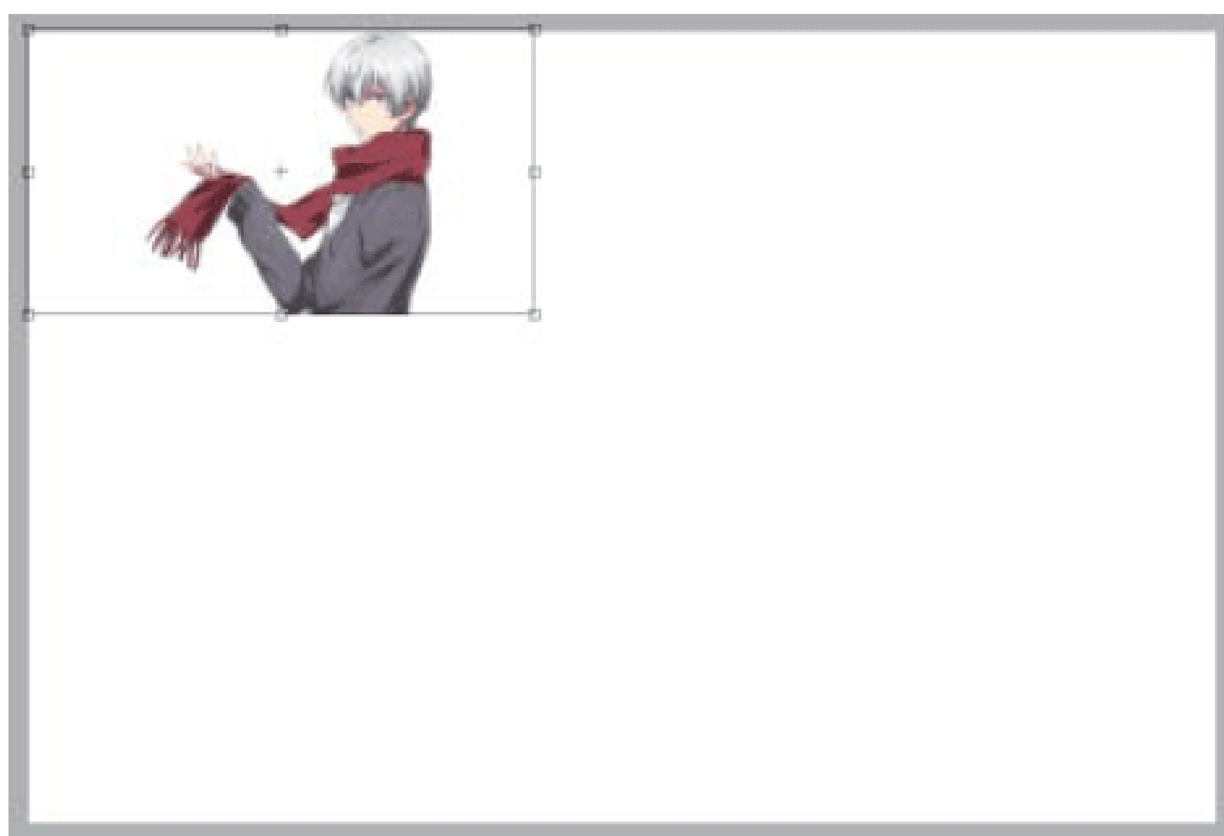
5 如果选择的图片长度小于宽度，这时可以在【图像】菜单中选择【逆时针90度旋转图像】选项。

6 在【文件】菜单栏中，单击【打开】按钮，选择图片保存的位置，打开图片。



7 打开图片后，使用【选择工具】选择全图片，使用快捷键Ctrl+C复制图片，在新建的画布中使用快捷键Ctrl+V粘贴图片。

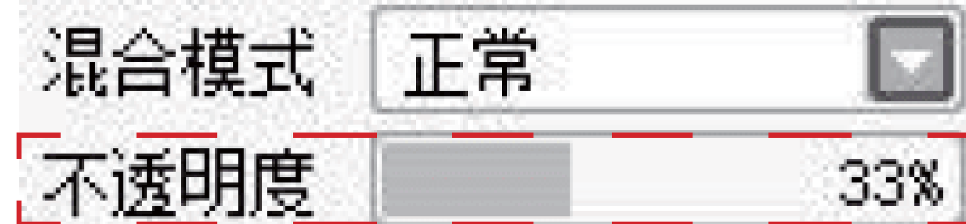


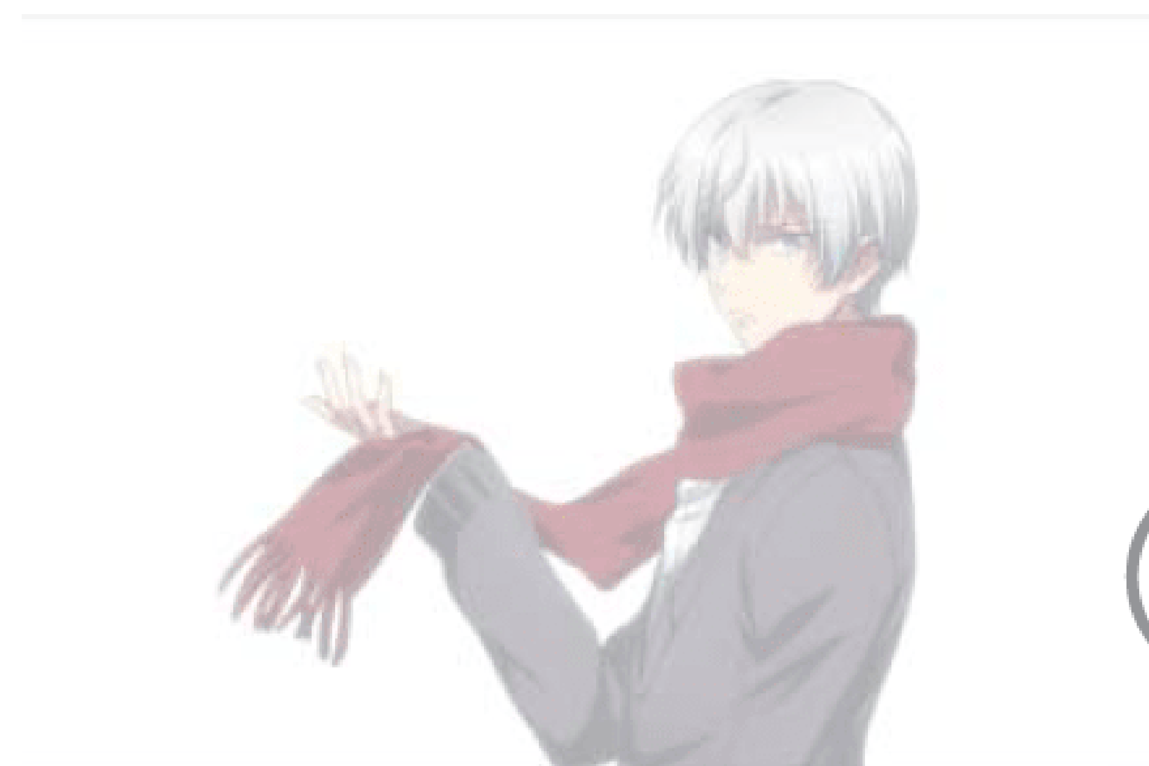


8 图片粘贴到画布中后，会出现不同的大小状态，这时需要在图层面板中选择【自由变换】按钮将图片放到最大，或者使用快捷键Ctrl+T。注意放大图片时要等量放大，快捷键为Shift。



开始绘制





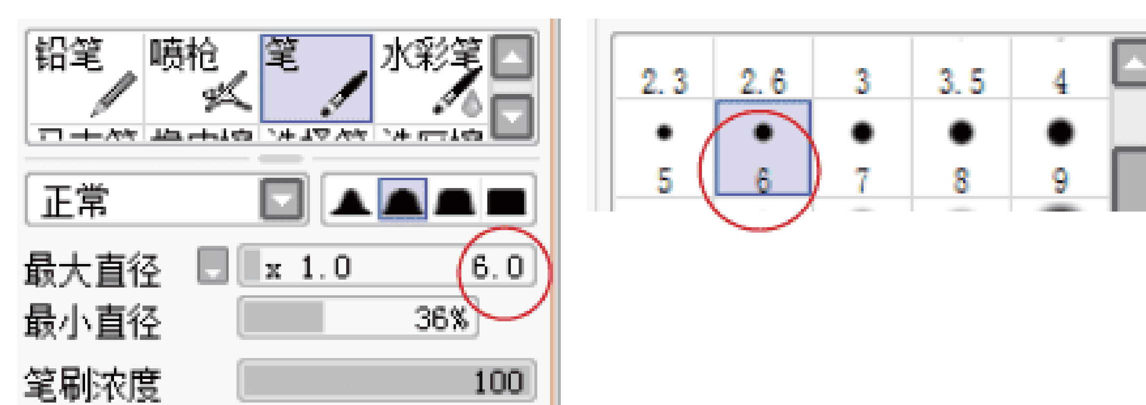
9 在图层面板的【不透明度】中降低图片的透明度，使其变得模糊，便于后续绘制临摹。







10 选用6号左右的笔刷进行绘制。先简单地勾勒出人物的头部，注意绘制头发时线条要流畅。



11 勾勒出人物的全身。相对于头发，衣服的线条可以随意一些。





12 给衣服添加细节，使其更具有看点，刻画人物的手指。

13 刻画出人物的瞳孔，使人物的眼睛更有神。





14 整理画面，擦去多余的部分，隐藏原图层，最终效果图完成。

阴影绘制效果一

使用排线的方式给人物添加一层阴影，使人物更加具有立体化。最终一个戴围巾的帅气少年形象就呈现出来了。使用排线法绘制阴影会使画面更加灵动、有生气。



阴影绘制效果二

相对于使用排线上阴影，使用灰色平涂的方式给人物上阴影，这种方法使画面人物的明暗关系显得非常明确。



1.4.2　实战——真人转变为漫画

漫画人物都是从现实中的真人转变而来的，可以根据真人来绘制出想要的卡通形象。下面通过照片来临摹人物的漫画形象，可以适当地添加自己想要的效果。

绘制草图



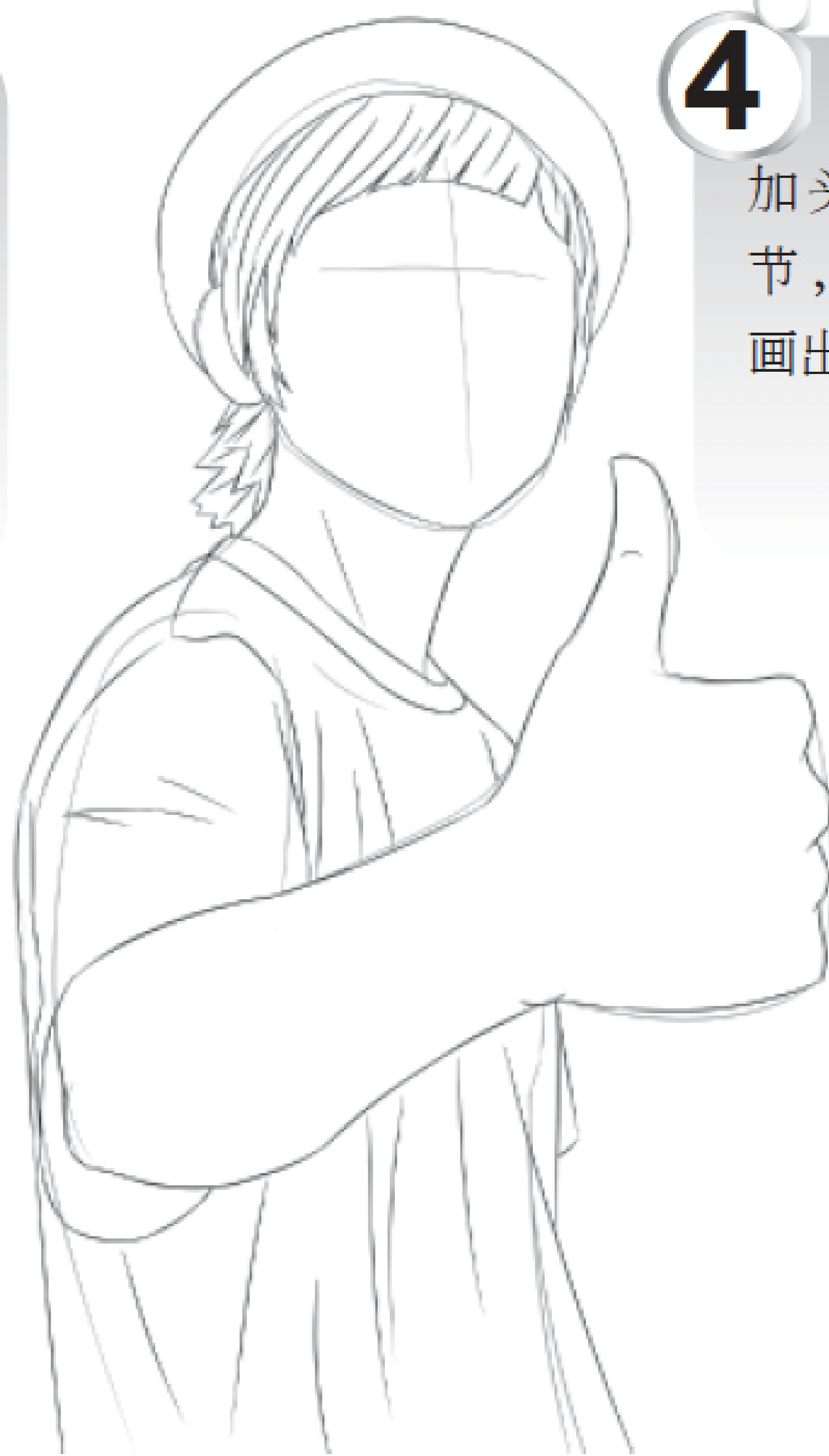
1 找一张真人相片，仔细观察人物的特点。



2 根据相片大致地将人体画出来，适当地修整人体。



3 粗略画出人物的服饰，画时要注意大结构，不要太在意细节。



4 根据相片添加头发和衣服细节，将头发分绺画出来。

整理画面



5 绘制出人物脸上的五官和帽子边。



6 清理线稿，刻画眼睛的细节，绘制出衣服上的Logo。





7 给人物添加阴影，阴影的方向要一致。

8 添加第二层阴影，细致地画出眼睛，使人物具有神韵。



9 整理画面，真人相片转漫画绘制完成。一个翘着大拇指的阳光少年呈现出来。





大眼睛、高鼻梁、一条线的嘴巴是典型的漫画人物五官。



衣服褶皱不必追求写实，重在表现身体结构，可根据实际情况适当增减。

第2章

线稿草图的绘制流程

万丈高楼平地起，无论是多么复杂的漫画，也永远缺不了线稿草图的绘制。打好草图，绘制思路才会清晰。本章是后面所有章节内容的起步和核心，教会大家如何通过六大步骤，快速绘制动漫人物的线稿草图，以及完善草图绘制，最后将通过几个案例帮助大家实战演练，掌握线稿草图的绘制规律和技法，为后面的绘制奠定基础。



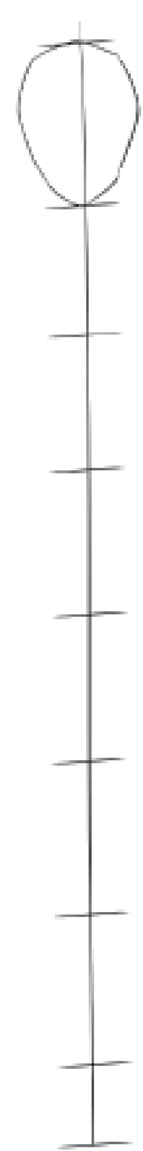


2.1 六步速成——线稿草图绘制快速上手

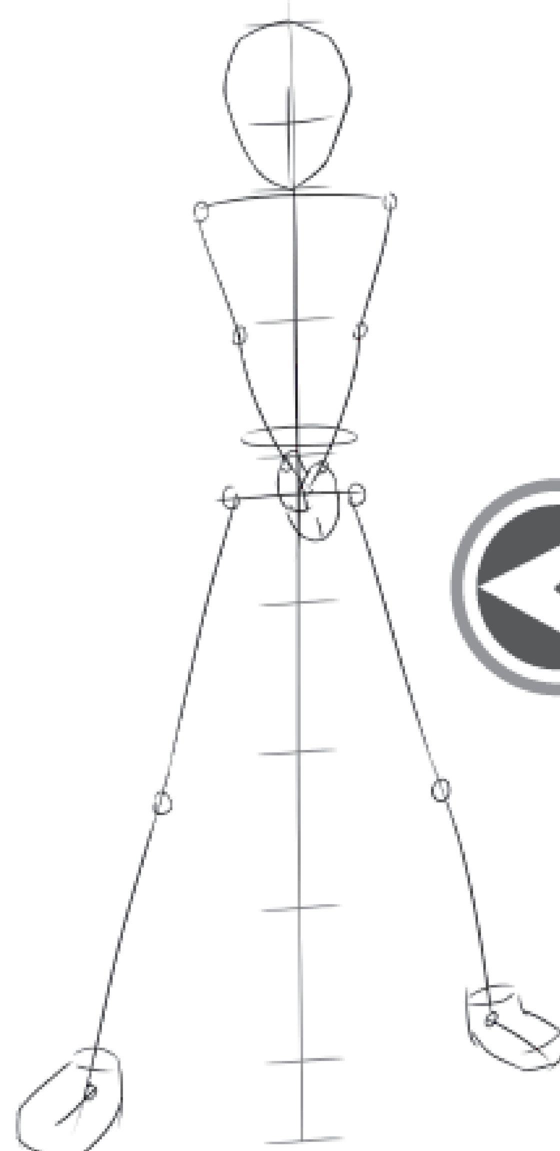
在漫画的绘制过程中，草图至关重要，它能够明确绘画的思路，让绘画流程变得清晰，知道自己所需要表达的东西是什么。线稿草图的绘制对接下来的形体塑造起着指示性作用。

2.1.1 动作草图设定

首先要清楚自己所要绘制的人物的动态造型，并用草图简单地表现出来，直立站姿身高一般为8个头身比左右。



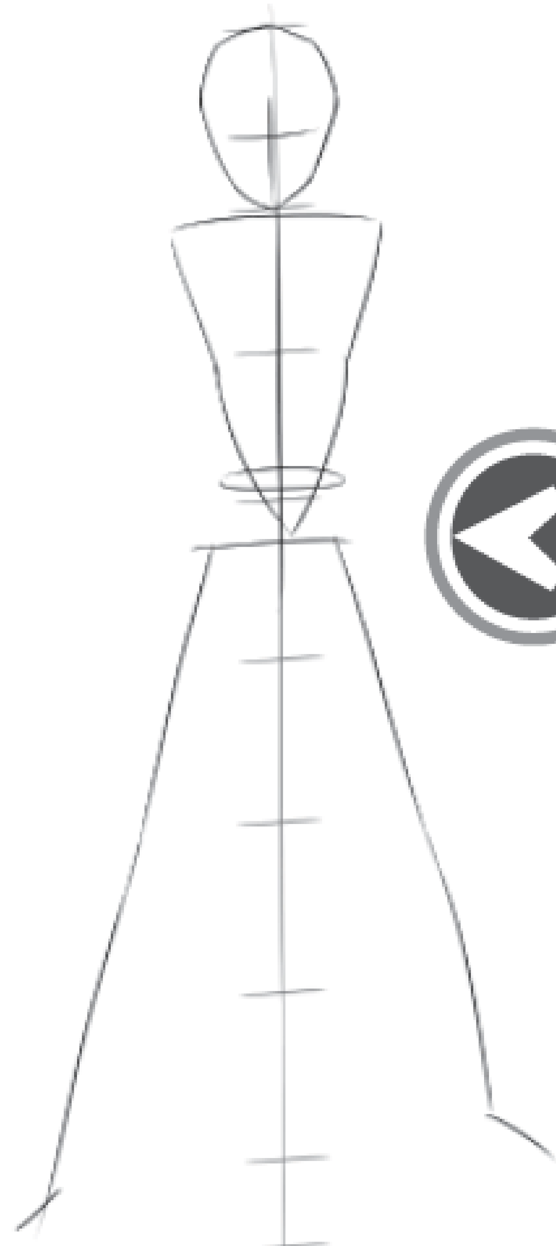

1 用线条和圆圈表现人物的头部和躯干，本例中人物微微下蹲，所以是7.5头身。



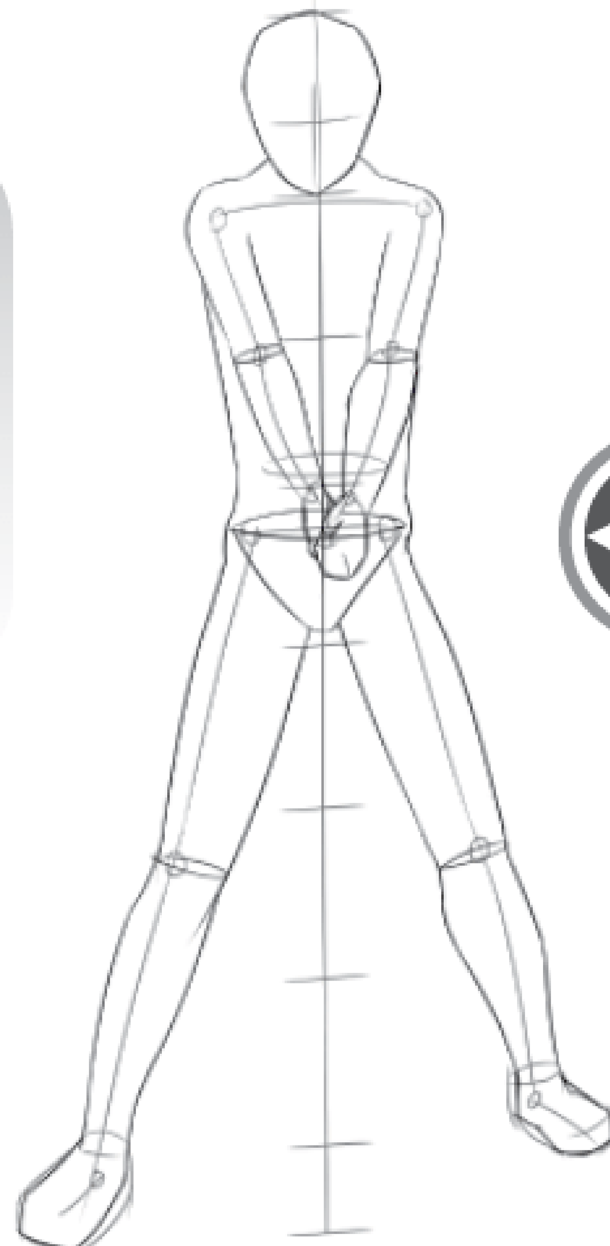

2 用线条在躯干上画出四肢，通过手与脚表现出人物的动作形态。

2.1.2 人物关节设定

接下来确立人物面部五官的大致位置，以及与角色运动紧密相关的重要关节。

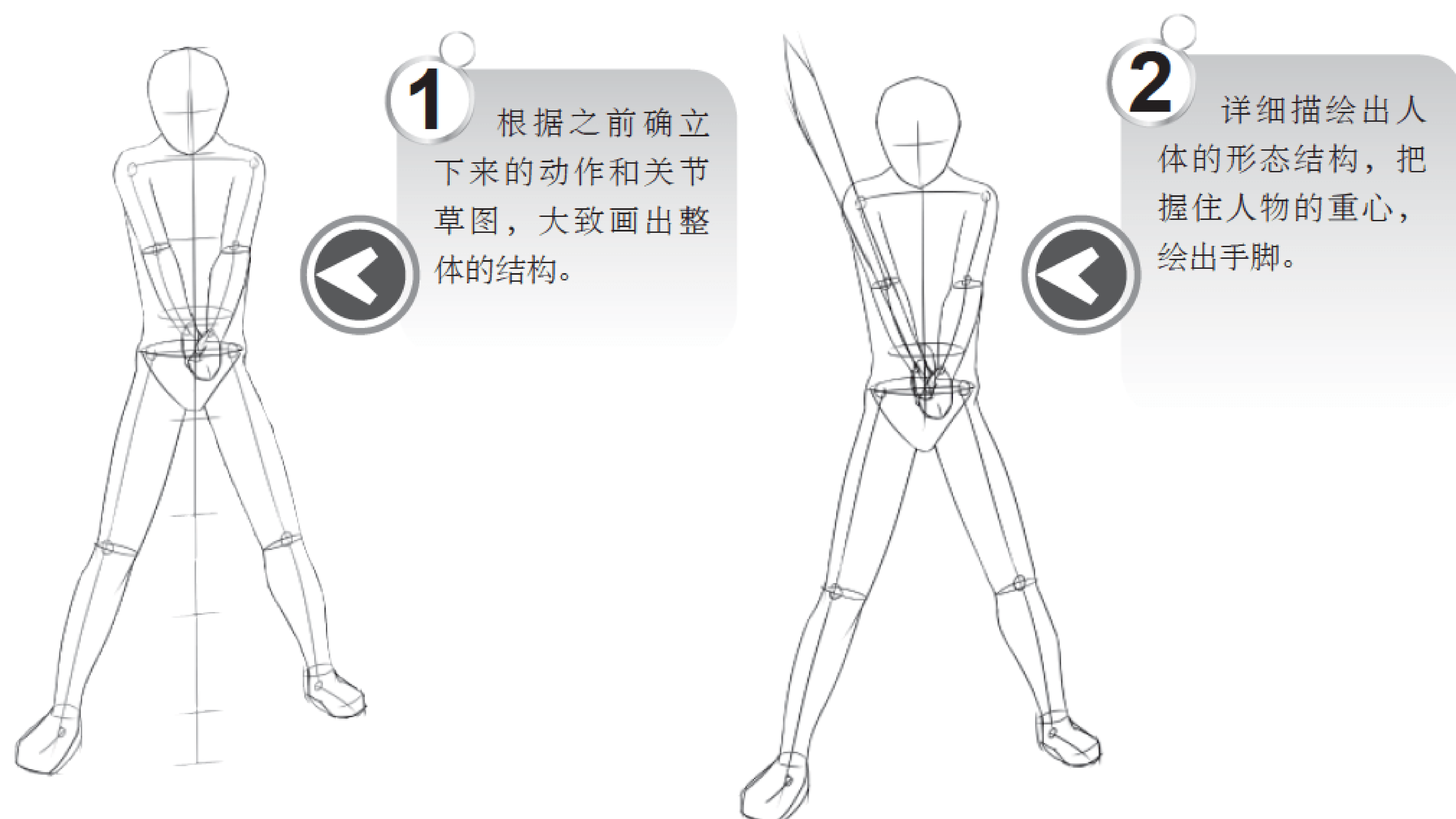



1 大致地勾勒出面部的十字线，确定五官的位置。




2 人物的关节是把握动态的关键，大致地画出人物的关节。

2.1.3　人物结构设定



2.1.4　衣服外形设定

根据人体结构图绘制衣服的轮廓，比例要合适，为漫画人物添加衣服。



2.1.5 衣服褶皱设定

衣服的褶皱随着动作而产生，同时要注意褶皱有疏有密，才能让画面有层次感。



1 根据动态和衣服本身的造型，画出褶皱，线条要轻松流畅，给人物增加层次感。



2 给道具添加细节，注意剑的近大远小、护手的透视关系。

2.1.6 衣服图案设定

衣服的图案与纹理可以丰富画面的元素，增加整个画面的立体感。



1 刻画五官和头发，头发上的细节要做到疏密有致。



2 增加画面内容，在空虚的地方可以适当地增加纹饰。

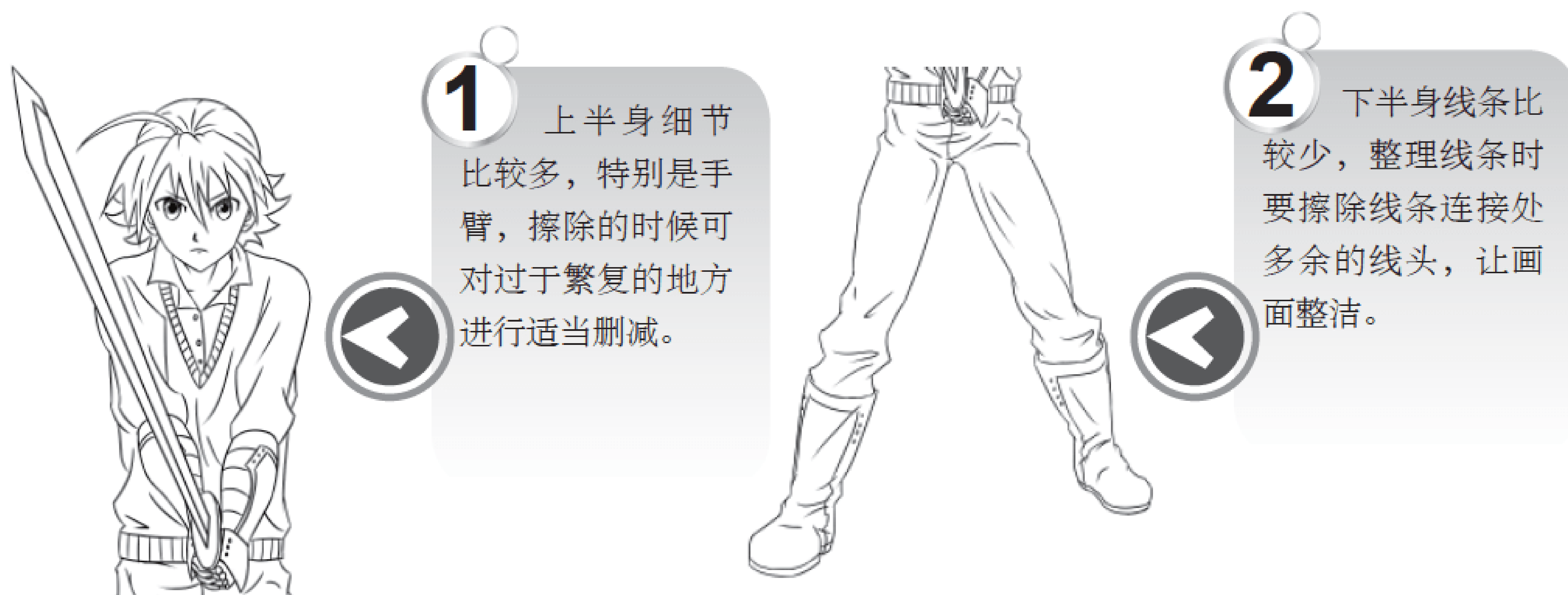


2.2　线稿草图绘制终极完善

本节在前面六大步骤的基础上，即在线稿草图基本完成后更上一层楼，要进行线条的整理与阴影的绘制，使效果更加丰富和完美。

2.2.1　擦除草图

在上图的基础上，将多余的草图线条和辅助线擦除，再对主线条进行检查、修改和整理。



2.2.2　绘制阴影

阴影即素描中的投影，来自光源，阴影能增加一幅画的空间感、层次感，让画面变得厚重，让人物更加立体。



2.2.3 整理修饰

画这个人物的难点在于肢体的透视表现，两只手臂举在身前，两条腿一前一后，都有透视变化，而微微下蹲的姿势表现出人物内心的警惕——警惕敌人准备御敌的姿态映入眼帘。

人物的脖子微微向前伸，低下头。因为透视关系，头部遮挡了颈部和肩部。

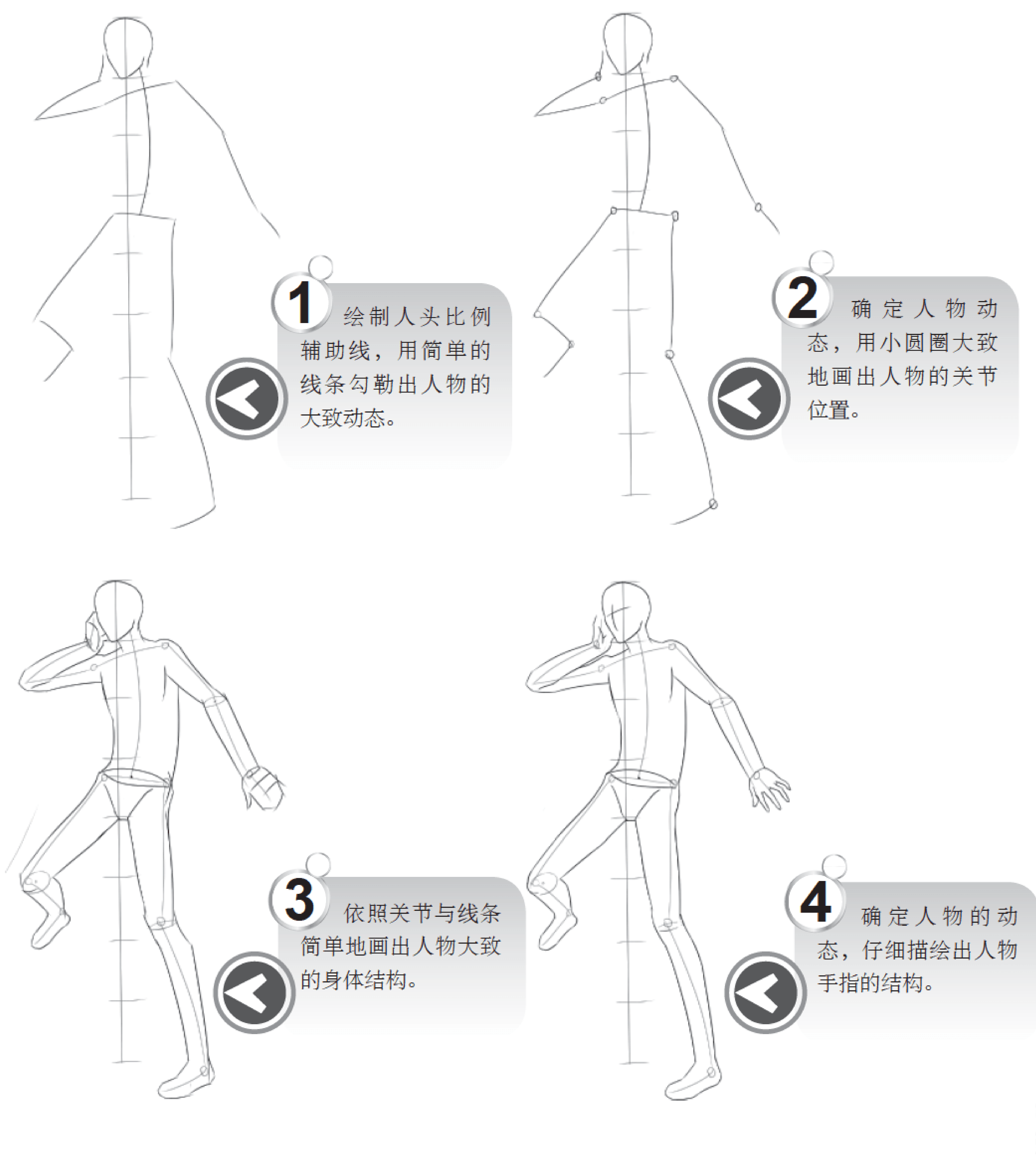
服装的一些皱褶起伏也可以用阴影充分表现。

2.3　实战演练——线稿草图绘制小试牛刀

通过前面6大步骤的学习，相信读者对线稿草图的绘制规律和流程已经有了初步掌握。本节将通过案例进行实战演练，以帮助读者更好地掌握线稿草图的绘制方法。

2.3.1　实战——听音乐的美少年

这是一个跃在空中的美少年，大致符合站立的8个头的标准，因为是跃在空中，所以身体有多处的透视变化，在画的过程中应该多多注意。







5 简单画出人物的五官，初步勾勒出衣服的轮廓，确立好头发的走向。



6 添加发丝，刻画出五官，在衣服上添加褶皱。







7 整理画面，擦掉多余的线条，添加细节、图案。



8 给人物添加阴影，增加画面的效果。



9 这是一个随着音乐跳跃的美少年。在画这个人物的时候，值得注意的是人物的肩膀、头部和手臂的透视关系，需要把握近大远小的原则，才能准确造型。



画美少年的侧脸时，注意眼睛的距离要符合透视变化。

用阴影体现转折关系，表现腰部的体积感。

2.3.2 实战——戴帽子的美少年

在写实人体教学中，有“站7坐5蹲3半”之说，意思是人站立大概有7个头那么高，坐着和蹲着分别有5个和3个半头那么高。而漫画里的人物则更为修长，一般都比实际比例多出1个头左右，所以这个蹲姿美少年是4个半头。把握好人物的动态与透视关系是画好蹲姿美少年的关键。



1 通过辅助线确定人物的头身比例，简单地画出人物的头部与四肢。



2 简单地绘制出人物的关节，找准透视关系，确定人物动态。



3 勾勒出人物的轮廓，找准肩膀和腰部的透视关系。



4 细化人物的轮廓，擦除一些不必要的线条，画出人物的手指。





5 根据人物的轮廓绘添加衣服，绘制出人物的头发和五官，注意头发之间的穿插关系。



6 根据人物的动态，用轻松的线条绘制出褶皱，将头发细化。



7 刻画五官，给人物添加饰品和服装的纹饰，丰富画面。



8 整理画面，修整擦除多余的线条，给人物添加阴影。

9 通过上面几个步骤，一个戴着帽子蹲在地上的美少年就完成了。安静的脸孔、休闲的装扮显得人物十分清新自然。好的基石是建筑屹立不倒的关键，我们画人物之前需要先将人物的透视和形体找准，这样后面的步骤就会进行得很顺利。

用阴影将头和帽子区分开来，注意把握头与帽子的距离。帽子既不能太紧贴头部，也不能有飘在头上的感觉。



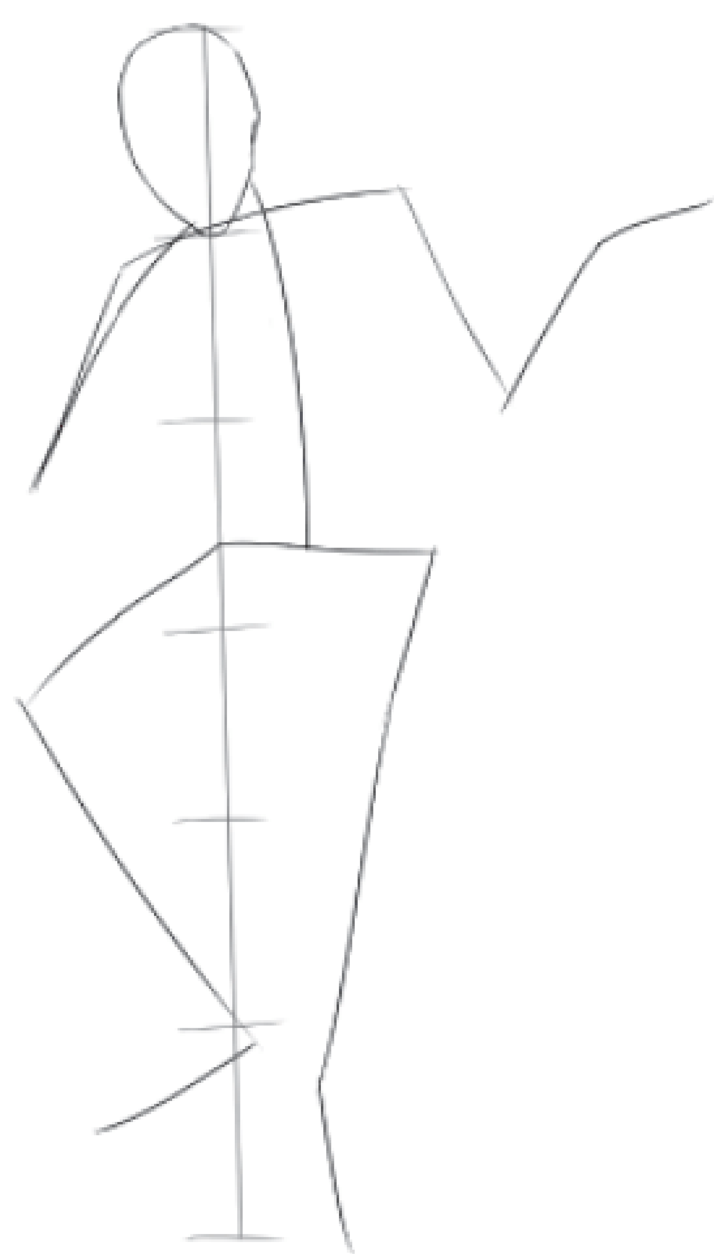


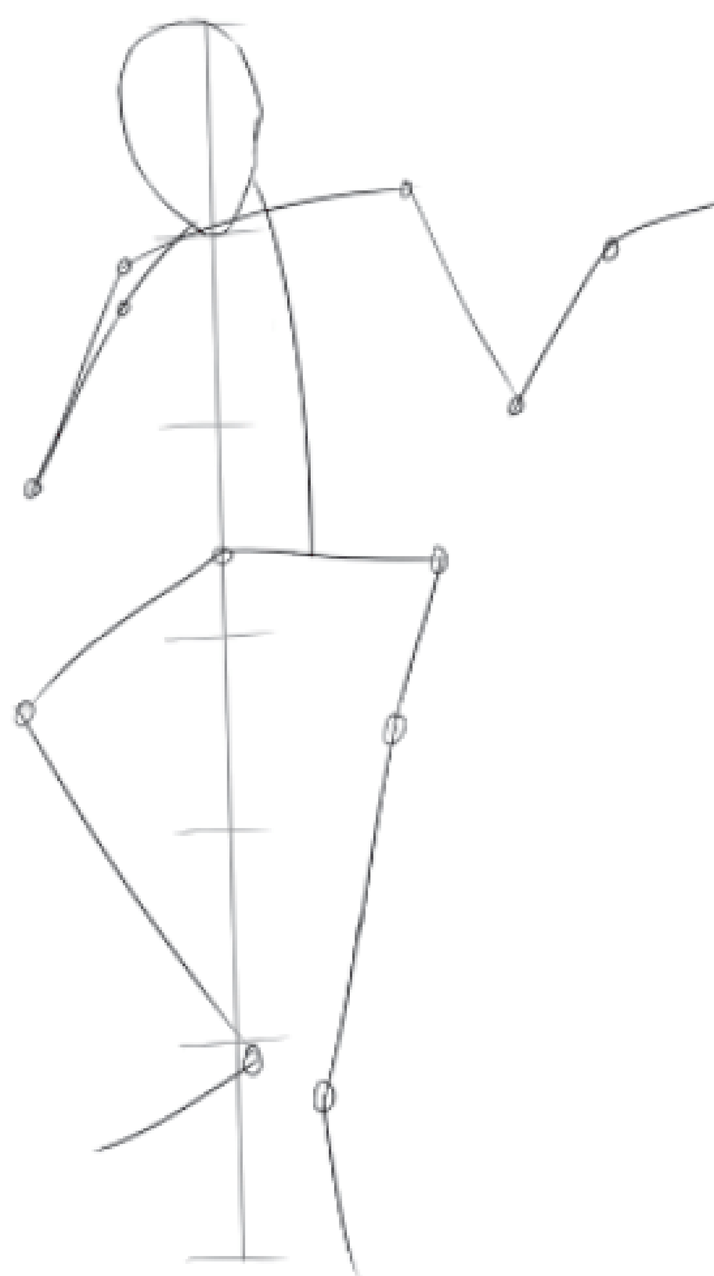


手臂的透视需要画准确，这样才能使得手臂看起来自然地搭在膝盖上。

2.3.3 实战——穿西装的美少年

在画这幅坐姿人物时，我们首先需要把握好比例，因为漫画人物比较修长，大概是6个头。在造型没有准确之前不要盲目地画，一步一步来，才是画好人物的关键。





1 通过辅助线确定人物的头身比例，简单地画出人物的头部与四肢。

2 简单地绘制出人物的关节，找准透视关系，确定人物动态。





3 用线快速地勾勒人物的轮廓，找准肩膀和腰部的透视关系。

4 细化人物的轮廓，擦除一些不必要的线条，画出人物的手指。



5 根据人物的轮廓绘添加衣服，找准五官的位置，注意衣纹之间的穿插关系。





6 根据人物的动态，用轻松的线条绘制出褶皱，将头发细化并绘出五官。





7 刻画五官，给人物添加饰品和服装的纹饰，丰富画面。整理画面，修整擦除多余的线条。





8 绘制阴影，一个穿西装的美少年就绘制完成了。





9 美少年优雅的坐姿，潇洒地发表着自己的见解。画人物时多从大局入手，先整体再局部，线条应该流畅干脆、一气呵成，做到疏密有致、丰富生动。



微俯视下的五官的形态需要反复推敲，才能显得自然得体。

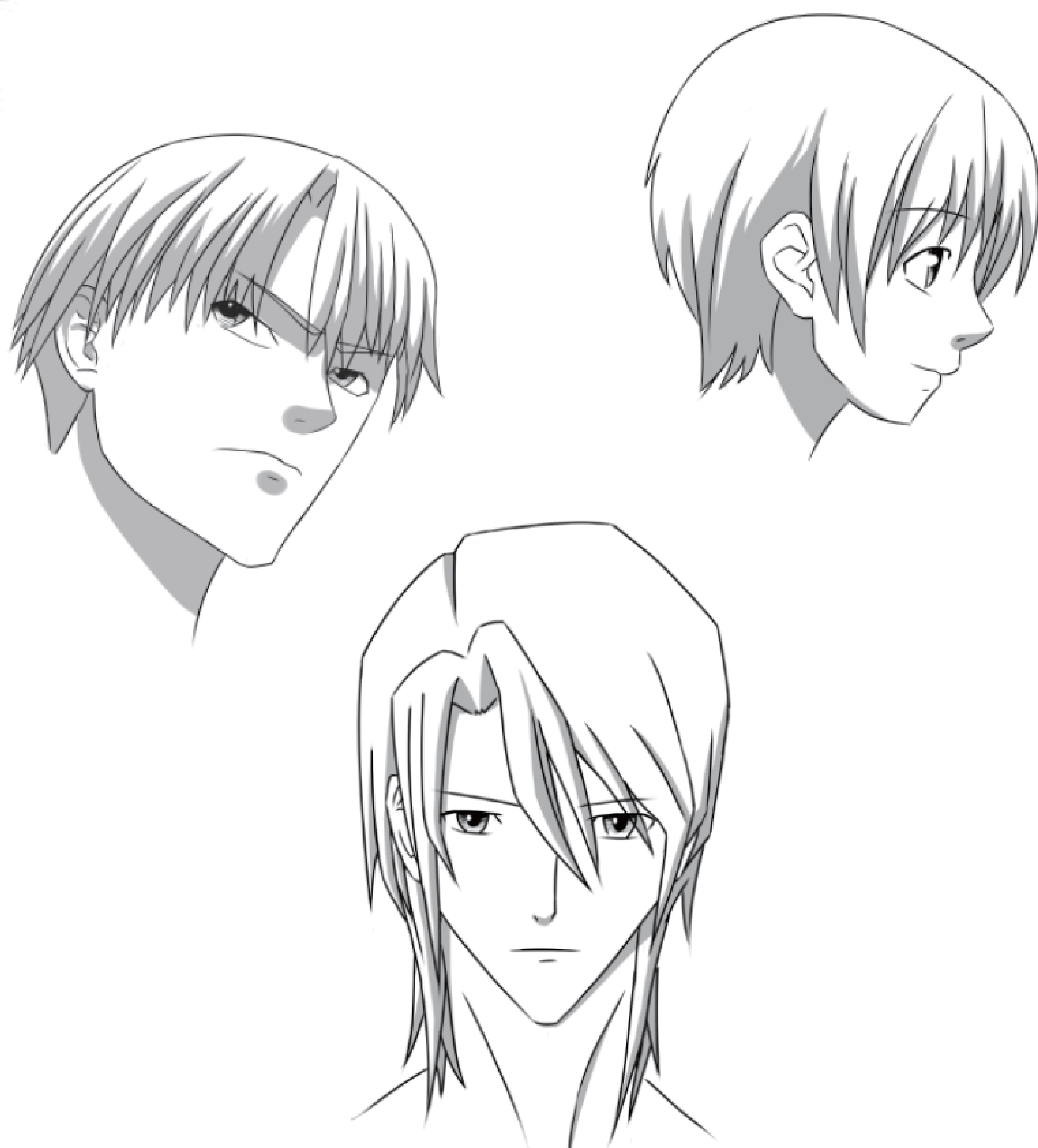
皮鞋的鞋带是画面比较精彩的部分，应仔细刻画。

本章在运用排线法绘制阴影时，有些会比较浓密、细致一些，有些会稀疏、粗放一些，各种风格都可以，用户可以根据客户的需要或喜好自行把握。

第3章

头部绘制技法

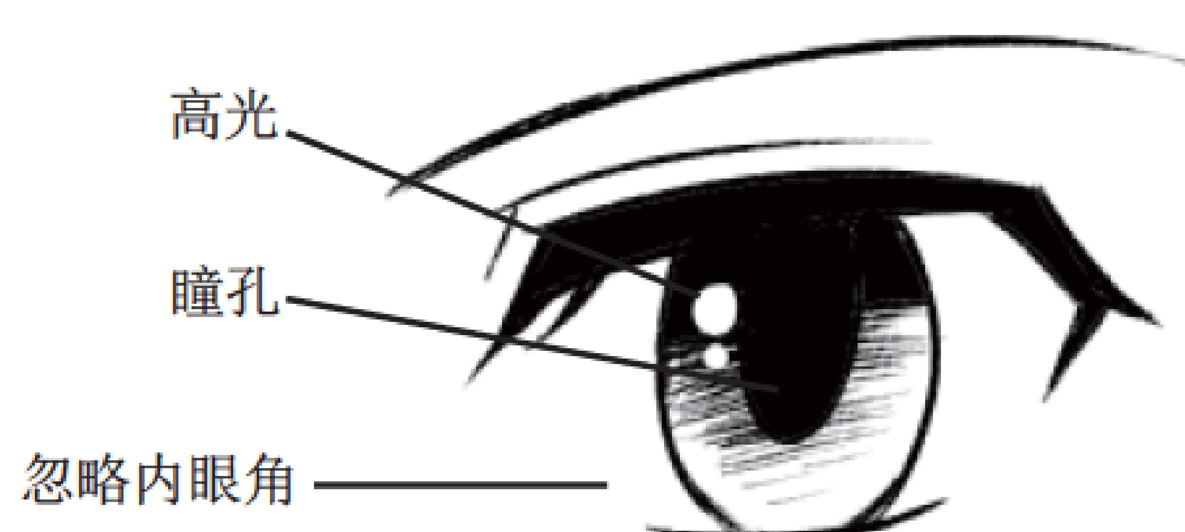
本章主要介绍美少年头部的绘制技巧。在漫画中，虽然把人物画得比较夸张，但绘制动漫美少年的基本要点与写实人物还是有一定关联的。本章将根据基准线来绘制美少年的头部，以及不同角度下的头部绘制技法，并详细介绍美少年的脸型表现手法。



3.1 五官的绘制技法

在漫画中，形形色色的美少年拥有不同的五官，各个五官的变化可以影响人物的表情变化和整体形象。下面来了解有关五官的知识和绘制技法。

3.1.1 眼睛的4种绘制技法

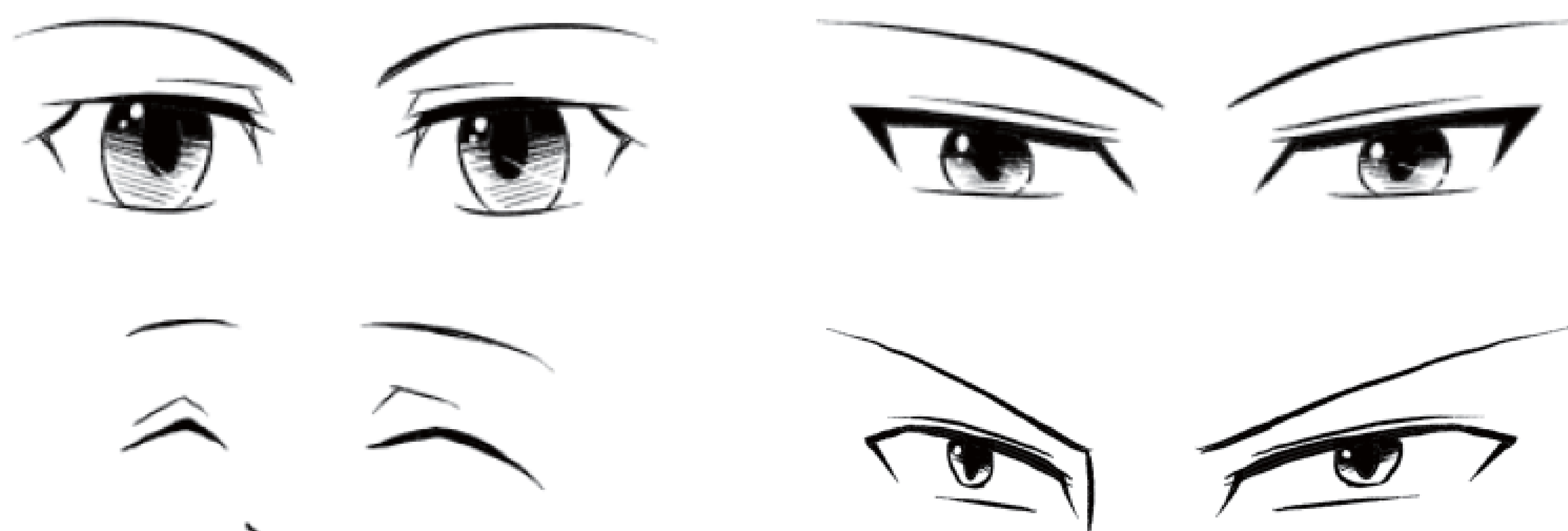


动漫人物的眼睛比写实人物的眼睛要大，眼珠绘制大一些会使人物看起来乖巧可爱，显得更成熟一些。瞳孔与高光表现人物视线的方向，还可以强调两者的明暗对比。

眼睛的绘制方法



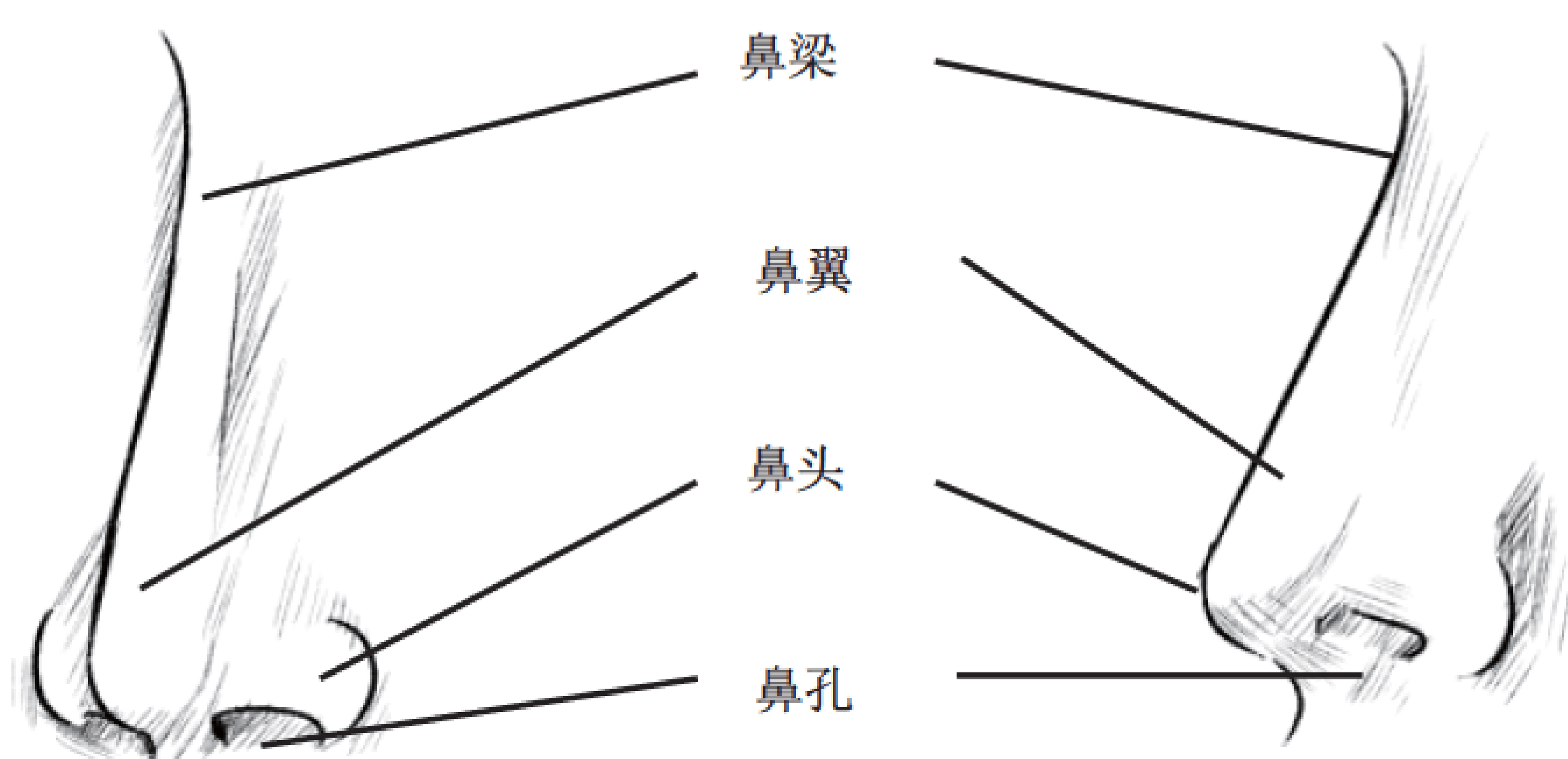
漫画人物的眼睛



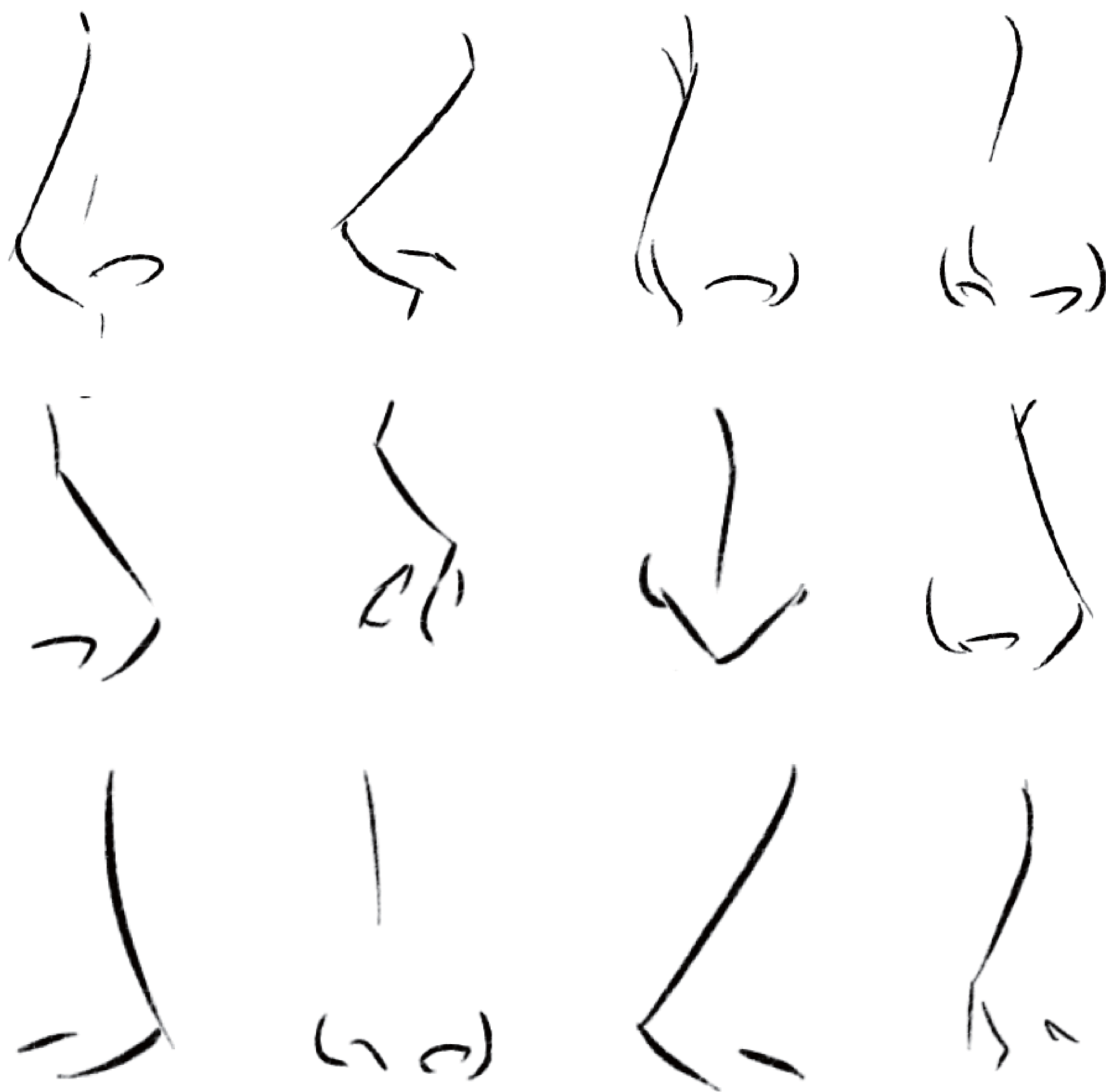


3.1.2　鼻子的12种绘制技法

通常来说，鼻子由鼻梁、鼻翼、鼻头和鼻孔4部分构成，而漫画中的鼻子是由鼻梁和鼻孔组成的。鼻子并没有眼睛那么重要，但却是表现面部立体感的关键部位。下面就一起来了解鼻子的绘制方法。

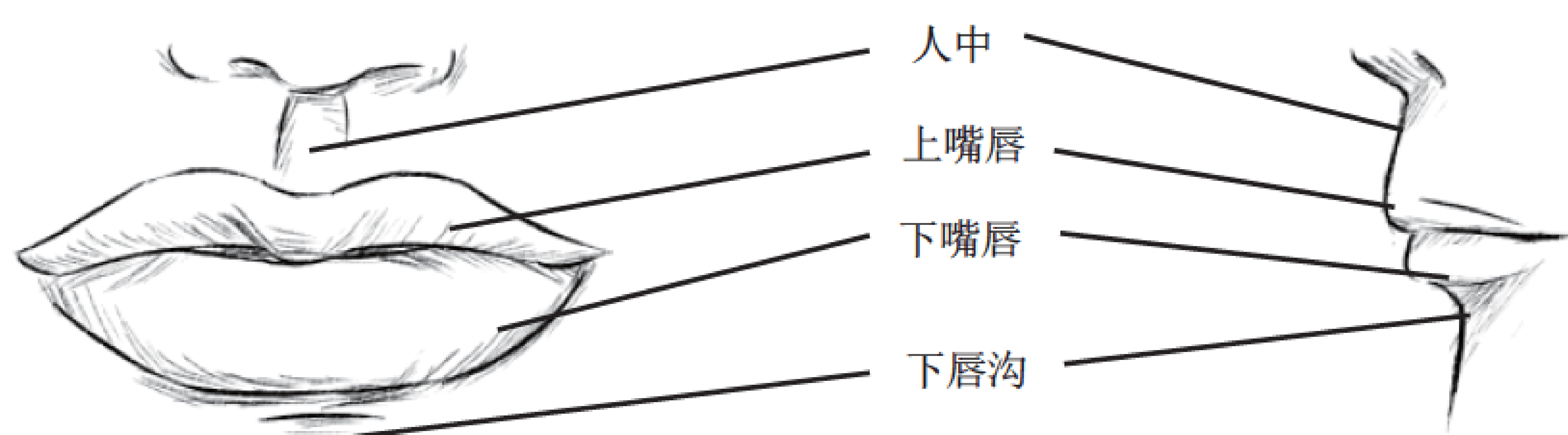


漫画人物的鼻子



3.1.3　嘴巴的12种绘制技法

嘴巴由人中、上嘴唇、下嘴唇和下唇沟4部分构成。在漫画中，绘制人物的嘴唇时会简化，有时会对嘴巴进行夸张地放大或缩小。对于非常可爱的漫画人物，嘴唇有时候也可以省略。另外，绘制嘴巴时还要注意与下巴的关系。



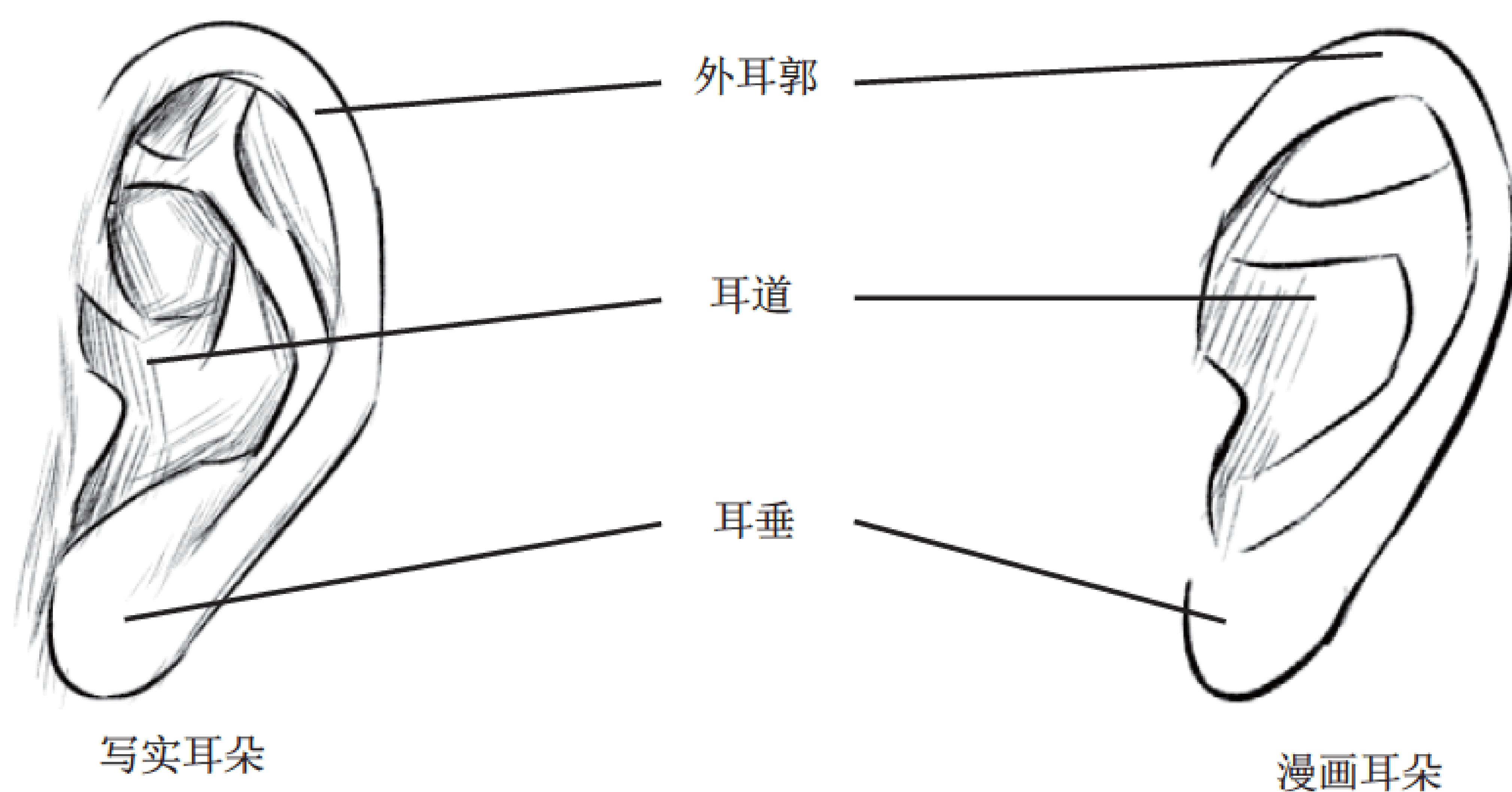
漫画人物的嘴巴

漫画人物的嘴巴比写实人物嘴巴的绘制方法更加灵活，可以绘制得夸张很多。人物嘴巴的绘制通常只用一条线条表示，只有在表现夸张的表情时才会露出口腔内部的结构。

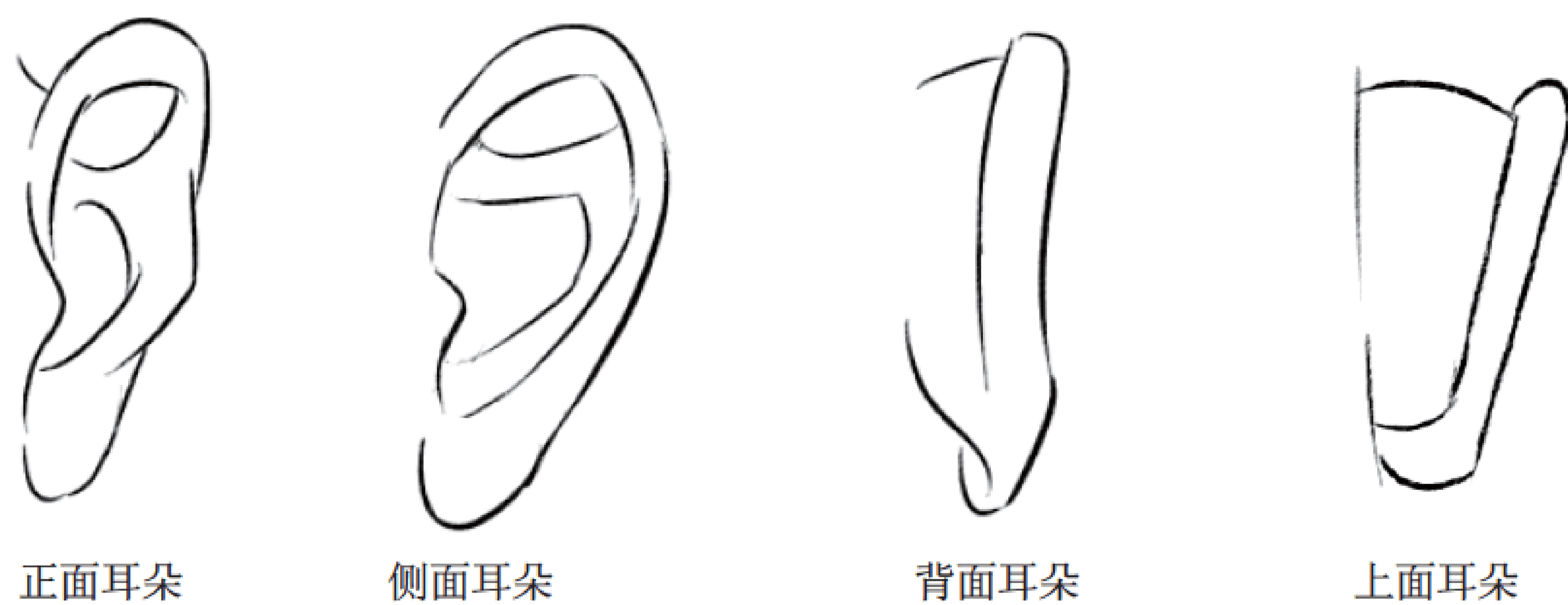


3.1.4　耳朵的 8 种绘制技法

耳朵长在头部的两侧，因为很容易被头发遮挡，所以在塑造人物时常常忽略。但要绘制出真实有立体感的耳朵还是需要用心的。



不同角度下的耳朵表现



简化耳朵的变化

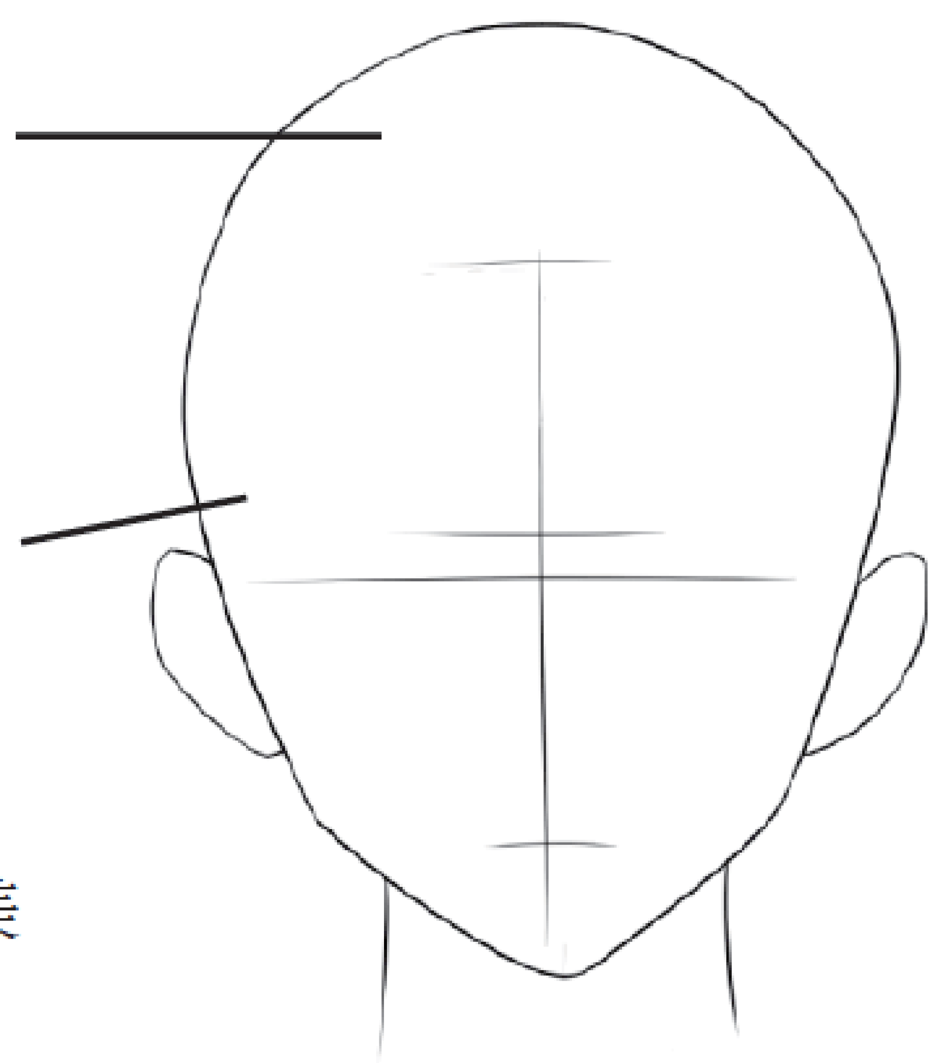


3.2 根据基准线来绘制头部

绘制美少年的头部是很重要的一步，要确定人物的头型，再根据人物的头型确定人物的发型，以及人物的身材和所搭配的衣服。要绘制好人物的脸型，需要十字线来作辅助线，这样才能更好地确定人物五官的大概位置。

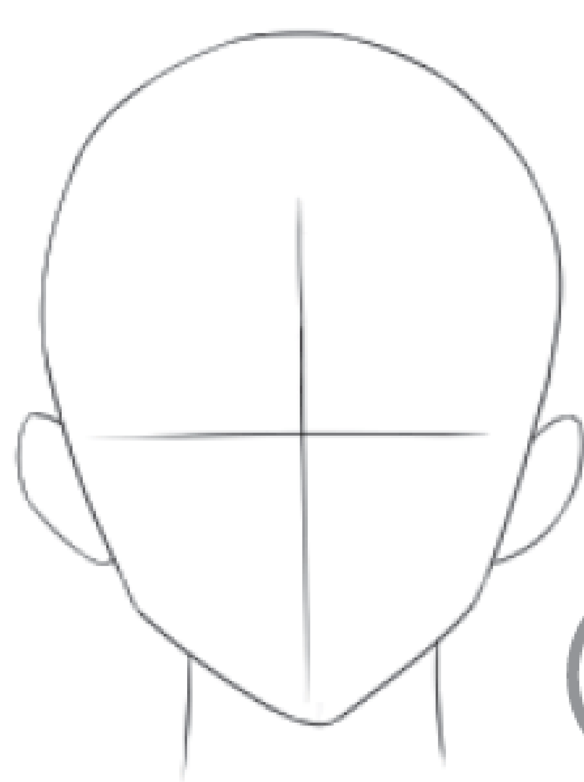
3.2.1 确定基准线

在绘制过程中，通常需要在人物的脸部绘制十字线来作辅助线，横线用来确定人物的眼睛和耳朵，竖线用来确定人物的额头、鼻子、嘴巴和下巴，这就是头部的基准线。

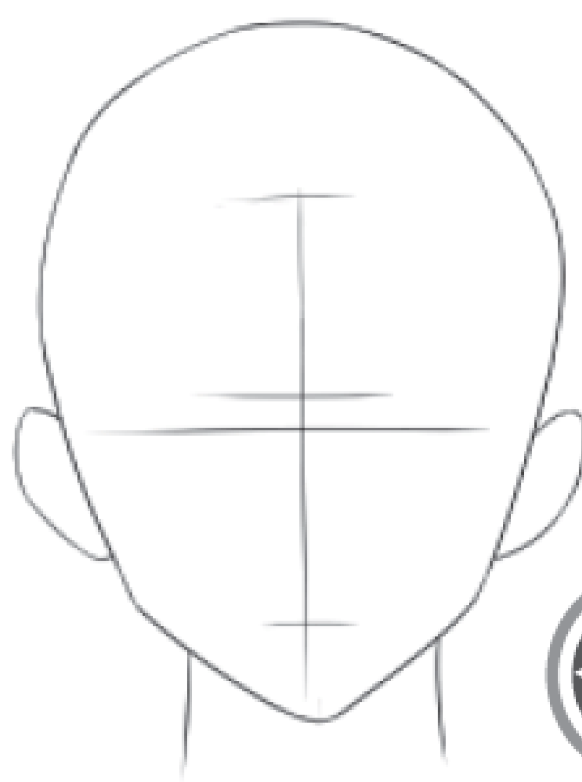


要想绘制出美型的人物，就要五官端正。新手绘制美少年，要利用基准线来确定人物五官的位置。

3.2.2 实战——头部绘制的基本流程



1 用线条勾勒出人物的头形，可以用十字线标出人物大概的五官位置。



2 继续用线条细分出人物额头、鼻子和嘴巴的大概位置。





3 给人物添加头发，注意头发的厚度要适宜，绘制头发时要有层次感。

4 绘制出人物的五官，擦除多余的线条，最终效果图完成。

3.3　不同角度的头部绘制

通过前面基准线的学习，我们可以绘制不同角度的头部了。在绘制美少年的头部时，不同的角度会存在一些透视关系。下面就来了解美少年的头部在不同角度下的变化效果。

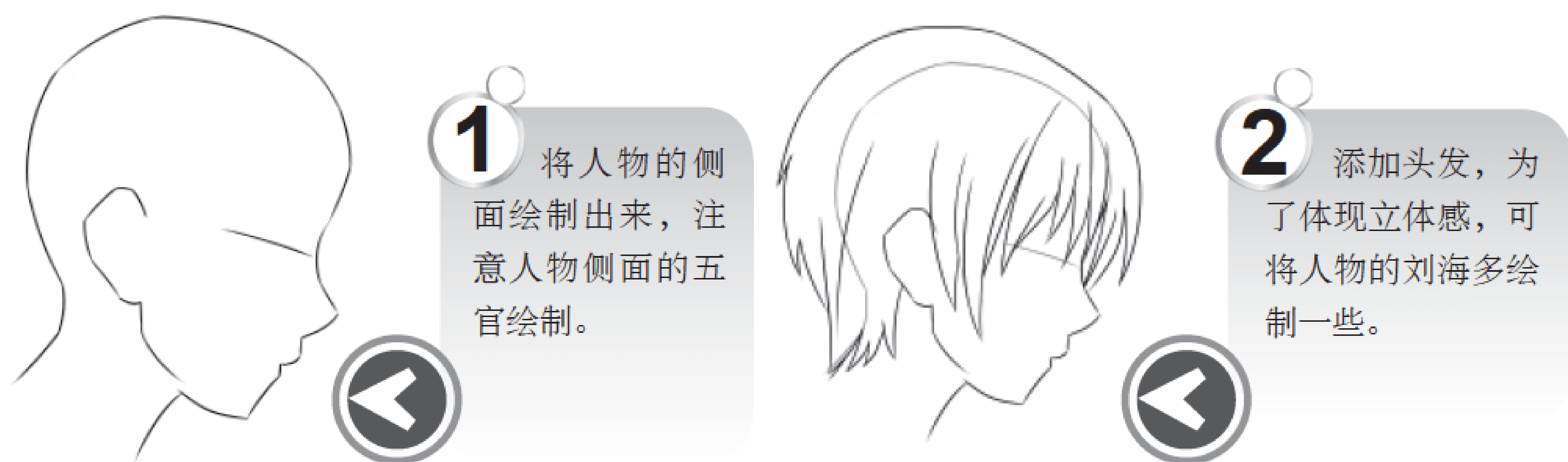
3.3.1　实战——平视的头部绘制

从人物的正面直观人物的面部，比例匀称。

实战——平视正面绘制方法



实战——平视侧面绘制方法





3 将人物的眼睛绘制出来。绘制侧面时注意人物的眼睛结构应该呈现三角形。



4 将多余的线条擦去，并给人物的头发添加阴影，增强人物的立体感。一个美少年的头部就绘制完成了。

实战——平视斜侧面绘制方法



1 绘制出人物侧面的样式，勾勒出基准线以确定人物五官的位置。



2 给人物添加头发，绘制头发时不宜过厚，注意头发的层次感。



3 根据基准线将人物的五官刻画出来，侧面左边的眼睛要比右边的窄。



4 整理画面，给眼瞳填上颜色，注意要有虚实变化，最后添加一层阴影。



3.3.2　实战——仰视与俯视的头部绘制

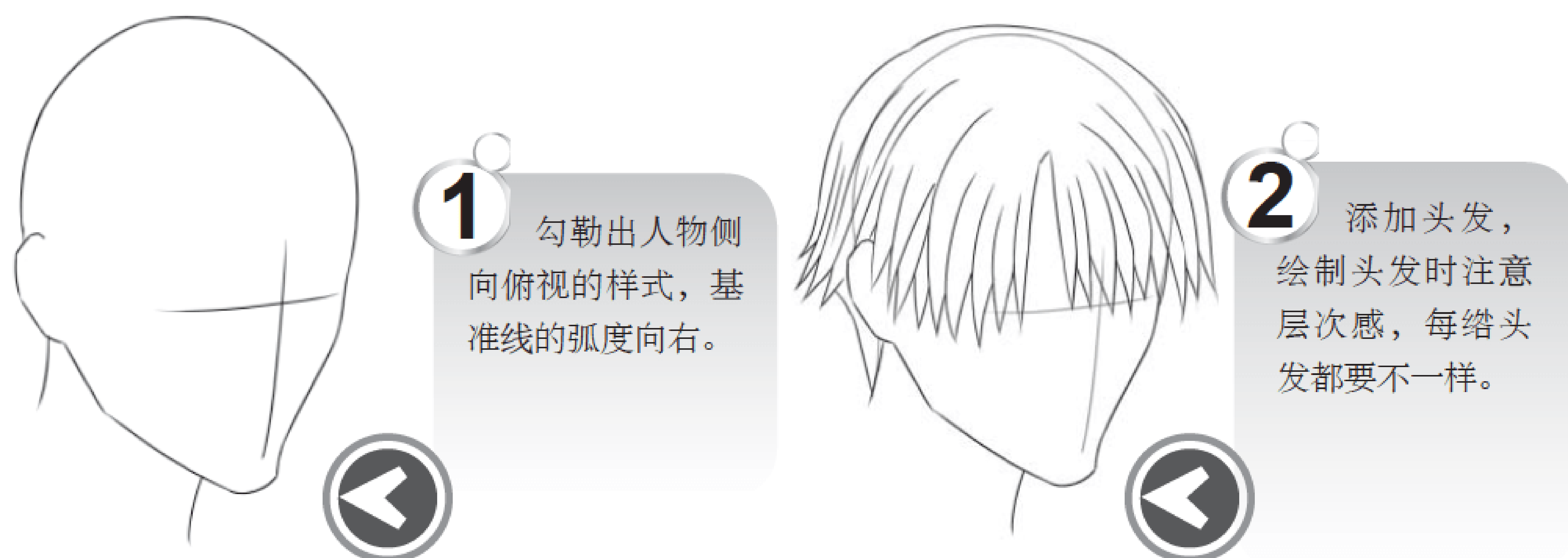
仰视：从人物的头部下方观察对象，头顶部分减小，下巴部分增多，基准线中的横线偏上。

俯视：从人物的头部上方观察对象产生的视觉透视变化，这个角度使人物的头顶露出大部分，下巴缩小，基准线的方位与仰视的方位相反。

实战——俯视侧面绘制方法



实战——俯视侧面绘制方法



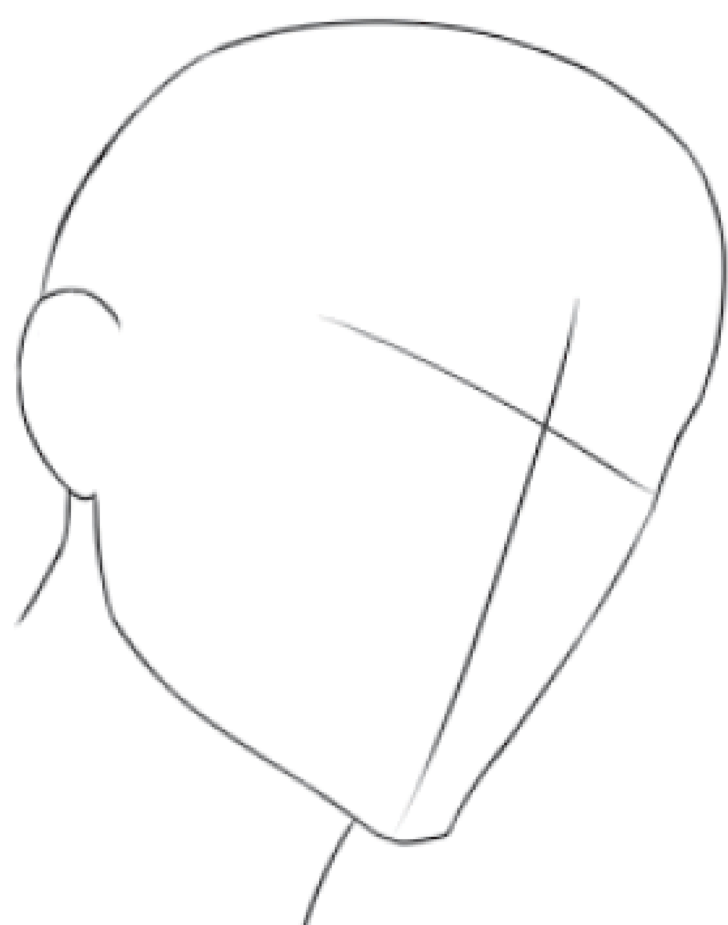


3 在基准线的基础上绘制出人物的五官，侧向时鼻梁的高度用线条表现出来。



4 将多余的线条擦去，给瞳孔填色，注意虚实的变化，这样人物的眼睛会更加有神。

实战——仰视侧面绘制方法



1 勾勒出人物仰视的样式，人物的下巴拉大，下巴的尖度不明显。



2 绘制头发的样式，仰视时头顶几乎看不见，所以头顶的头发变薄。



3 将人物的眼睛绘制出来，因为是仰视，所以人物的鼻梁显得短一些。



4 整理画面，给人物添加阴影，下巴处是背光面，所以应该布满阴影。



3.4　3种不同脸型的塑造

脸型是美少年漫画最重要的部分之一，俊美的脸庞会给读者留下深刻的印象。在漫画中，形形色色的美少年总是能够吸引读者的目光。下面就以几类常见的脸型为例进行讲解。

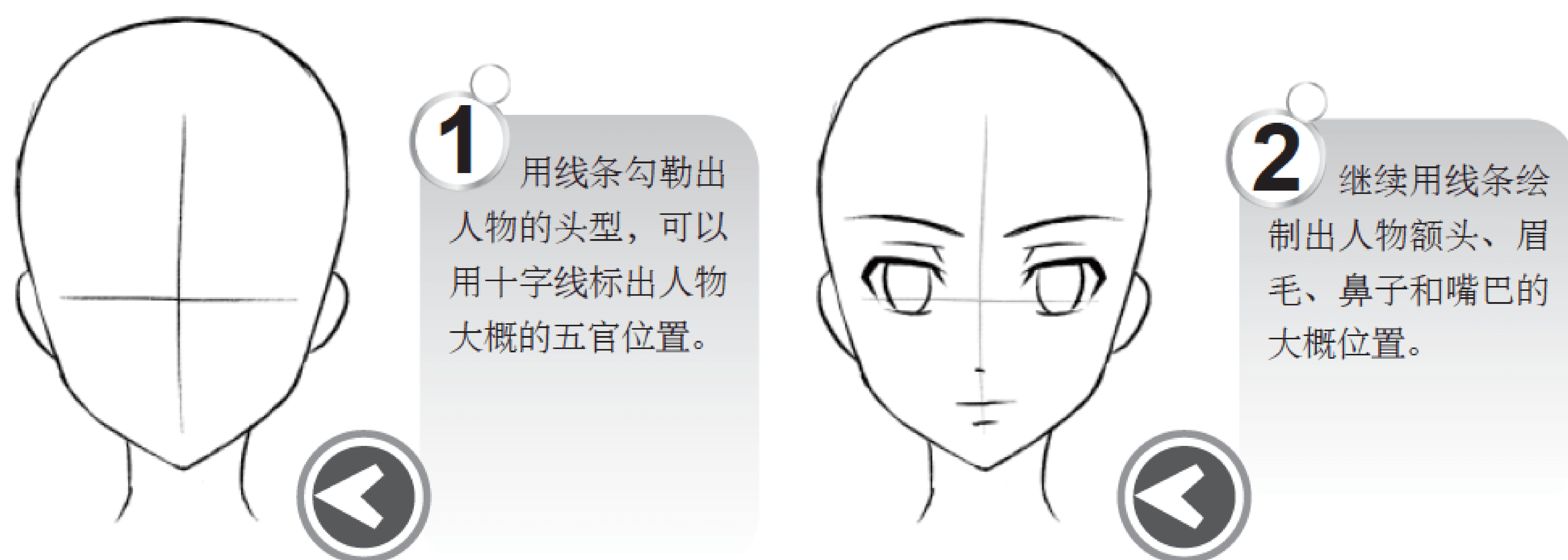
3.4.1　实战——圆脸的绘制

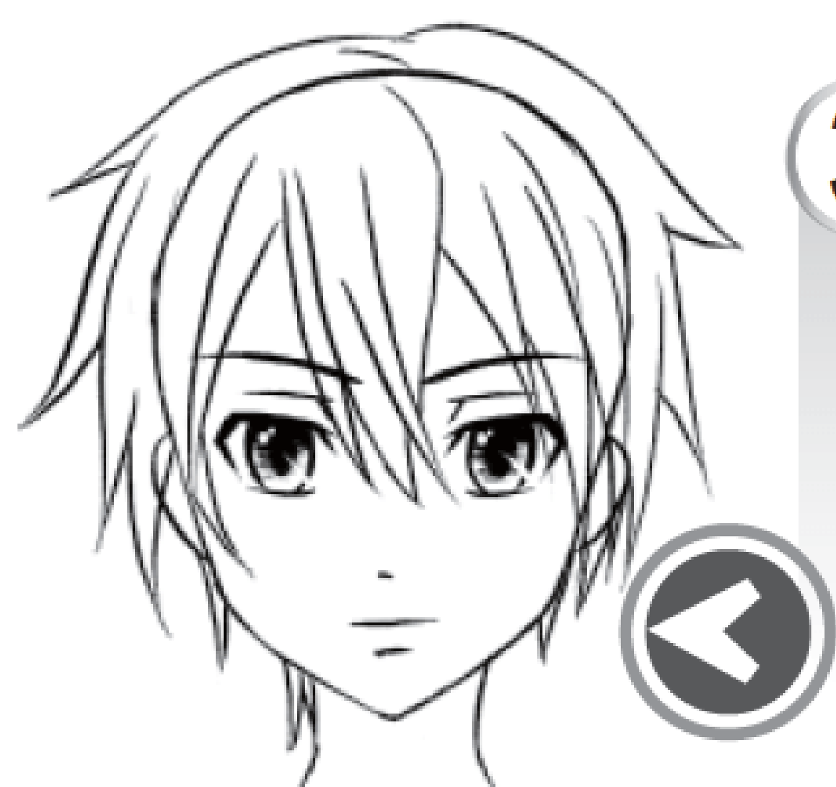
圆脸比较适合可爱型的美少年，圆圆的脸蛋使人产生怜爱与亲和感。

实战——圆脸侧面绘制案例



实战——圆脸正面绘制案例





3 给人物添加头发，注意头发的厚度要适宜。绘制头发时要有层次感。



4 将多余的线条擦除，绘制阴影，最终效果图完成。

3.4.2 实战——尖脸的绘制

尖脸比较适合腹黑型或者冷酷型的少年，尖尖的下巴给人以冷峻的感觉，精致的五官使人印象深刻。

实战——尖脸仰视绘制案例



1 勾勒出一个棱角分明的美少年，绘制五官，注意比例要正确。



2 绘制出人物的头发，注意每一绺头发都要不一样。



3 在草图的基础上整理画面，擦去多余的线条，使人物的轮廓清晰起来。



4 添加阴影，人物的画面感增强，一个短发尖脸的美少年绘制完成。



实战——尖脸仰视绘制案例



1 勾勒出人物俯视的侧脸，基准线的竖线偏左边一些，横线偏下方。





2 绘制头发，头发比较细碎，绘制时要注意层次感。





3 绘制五官，该人物戴着眼镜，属于斯文安静型的美少年，表情比较冷静。





4 给瞳孔添加颜色，高光的方向一致，添加阴影，增强人物的画面感。



3.4.3　实战——长脸的绘制

长脸适合成熟型或者严肃型的青年人物，精致的五官和硬朗的轮廓使人物看起来成熟。

实战——长脸正面绘制案例



1 勾勒出人物长脸的样式，用基准线标示出五官的位置。





2 绘制出适合的头发样式，注意头发的线条要流畅，这样头发才显得飘逸。





3 整理画面，绘制出五官。青年的五官比较立体，所以鼻梁要绘制出来。



4 完善人物，给人物添加阴影，注意阴影的绘制要落实到每一缕头发上。

实战——长脸侧面绘制案例二



1 绘制出人物仰视的侧面头部，用基准线确定五官的位置。



2 添加头发，因为是仰视，所以头发显得要薄一些。



3 擦去多余的线条，给人物添加五官，注意仰视的五官变化。



4 给人物添加阴影，阴影整体偏下方，所以下巴和脖子部分也要有阴影。



3.5　脸型及全身绘制案例

头部是塑造一个角色的关键，我们往往要根据需要设计各种脸型的美少年。下面就以两个常见的脸型并结合全身来绘制。

3.5.1　实战——圆脸的美少年

圆脸的漫画人物显得孩子气，一般属于可爱型少年。下面是圆脸美少年的具体绘制方法。

绘制草图

1 首先用线条勾勒出人物站立的姿势，双手抱胸，两脚交叉站着。

2 根据人体结构图绘制出形体样式，确定人物的大概位置。

3 将人物的外形轮廓勾勒出来，一头简短的头发，身着黑色长袍。

4 细化人物的外形，将人物的五官绘制出来，体现出五官的立体感。

整理画面





5 在草图的基础上将人物的头部和上半身衣服绘制出来，添加眼镜和魔法棒。

6 绘制出上半身的阴影。阴影要根据每一绺头发的形态来绘制，衣服可根据褶皱来绘制阴影。





7 绘制人物的下半身。修长的双腿交叉在一起，褶皱感不是很多，注意鞋子的绘制要正确。

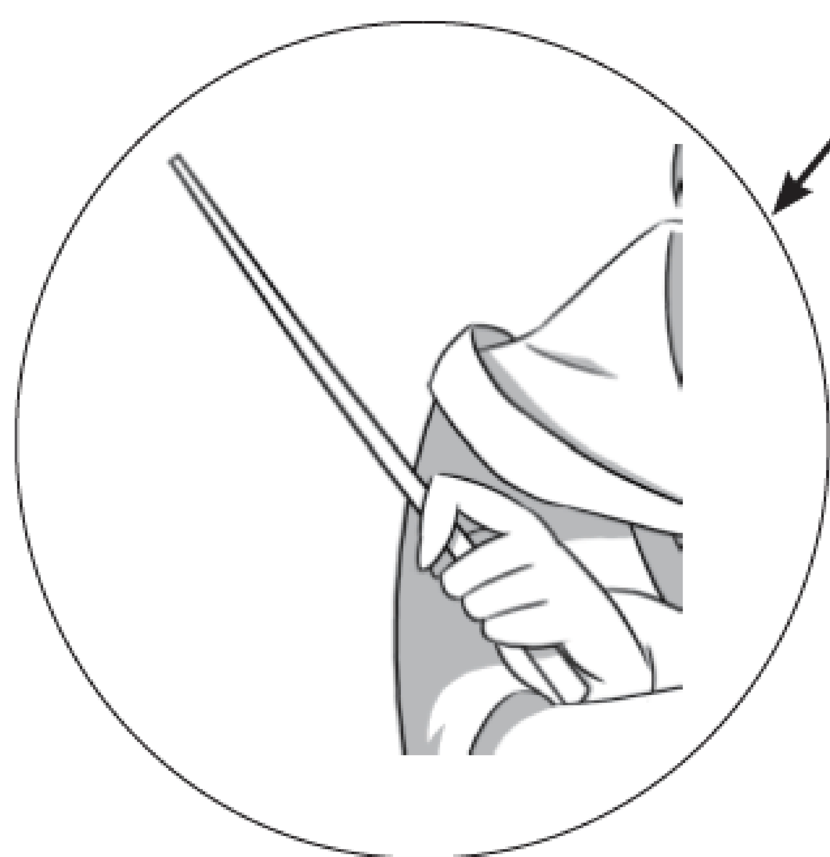
8 添加阴影。阴影的绘制与上半身要一致，可根据褶皱来绘制阴影，使人物的立体感增强。



9 最终效果图完成。这是一位拥有一头简练的短发，身着魔法袍，手持魔法棒的圆脸美少年。



圆圆的脸庞，戴着眼镜，既可爱又儒雅。



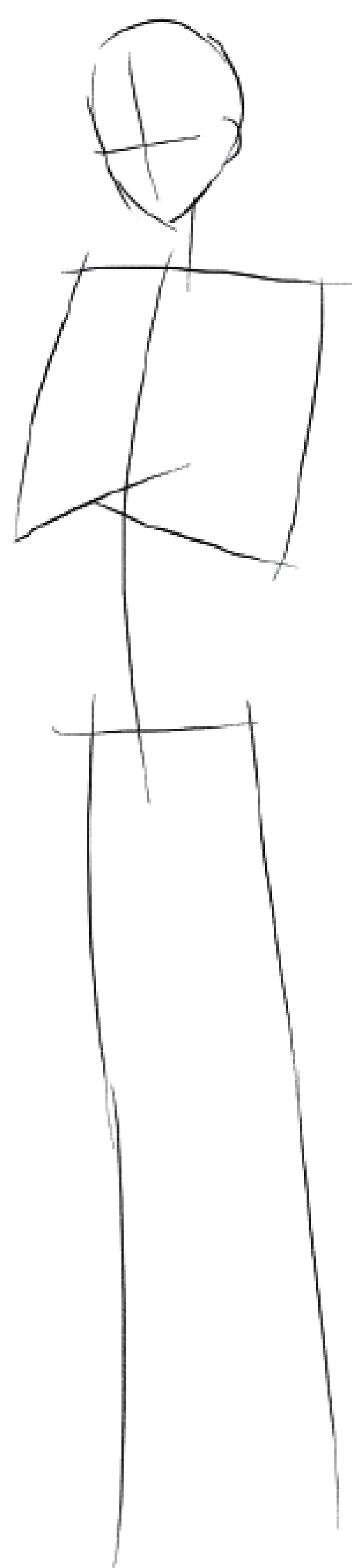
注意手的姿态要绘制准确。道具魔法棒体现了角色的身份。



3.5.2 实战——尖脸的美少年

尖脸的美少年是漫画中典型的帅哥，下面是尖脸美少年的具体绘制方法。

绘制草图



1 利用简单的线条勾勒出人物的大致姿态：双手环胸、两腿叉开直立。



2 绘制出人物身体的轮廓，人物约8头身，是一位四肢健壮的青少年。

3 在人体的基础轮廓上为人物添加头发、衣服、鞋子，简单地勾勒人物的外形轮廓，以便自己有再发挥的空间。



4 细化人物的头发，把头发的层次感和立体感体现出来；绘制五官和衣服的褶皱，绘制人物的鞋子，使草图完整。



整理画面





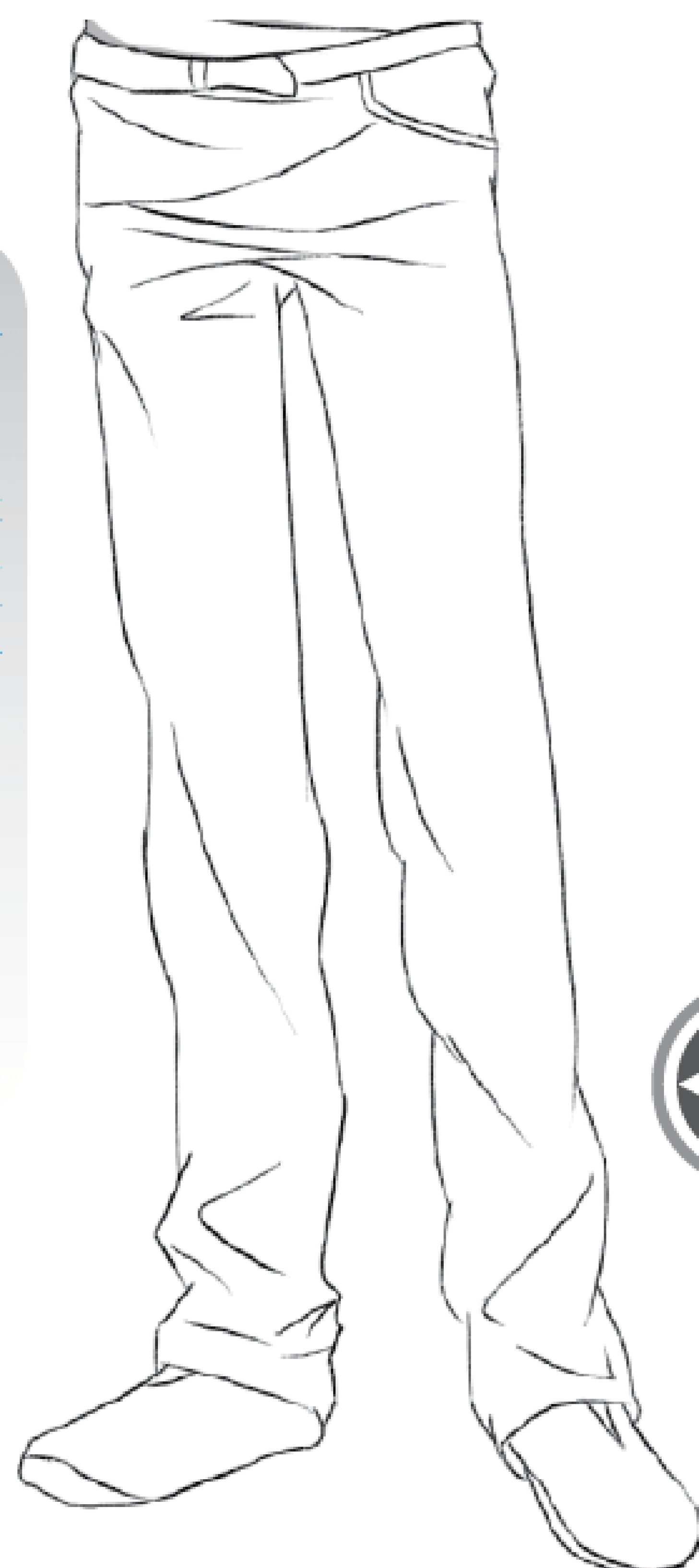
5 整理画面，在草图上详细地绘制出最终线稿。注意人物的五官绘制，因为略微仰视，人物的下巴变得比较长。

6 绘制阴影效果，使人物的立体感和画面感增强。绘制头发的阴影时注意要按照每一绺头发的层次来绘制。



7 将人物的下半身绘制出来，使用粗细不同的线条表现褶皱的硬度，使裤子看起来更加有质感。





8 绘制阴影，注意下半身的阴影要与上半身的阴影一致，光影方向也要一致，这样整个人物看起来才会协调。



9 最终效果图完成。尖下巴，大眼睛，俊朗的面孔，修长的身姿，这是一个典型的尖脸美少年。

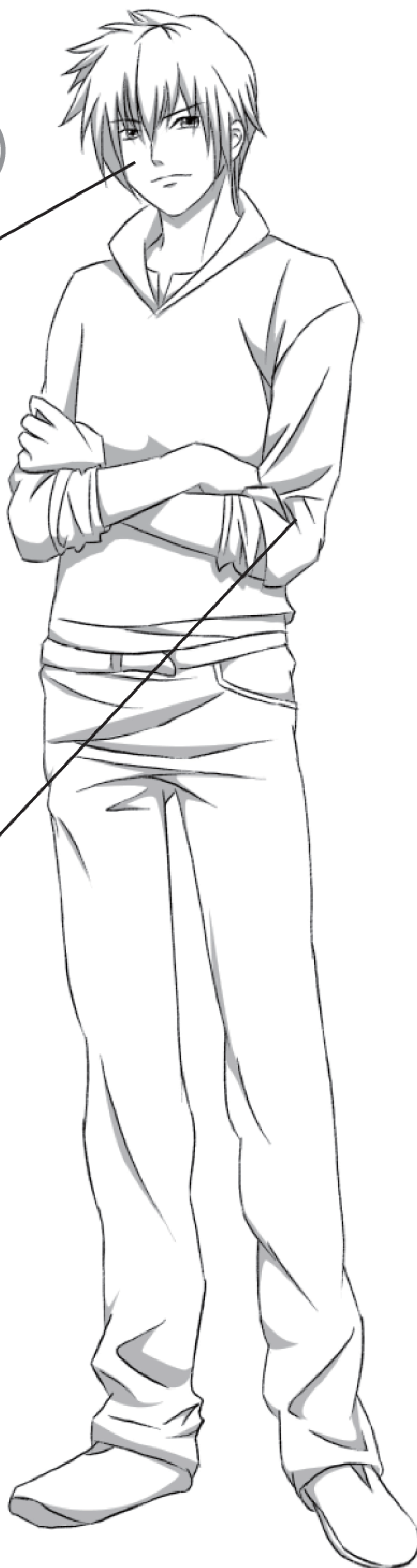




略微仰视的角度使人物的五官有了一些透视变化，绘制时一定要注意仰视的五官绘制。



因为手臂的弯曲使得筒状的衣袖产生了集聚拉伸的褶皱效果。

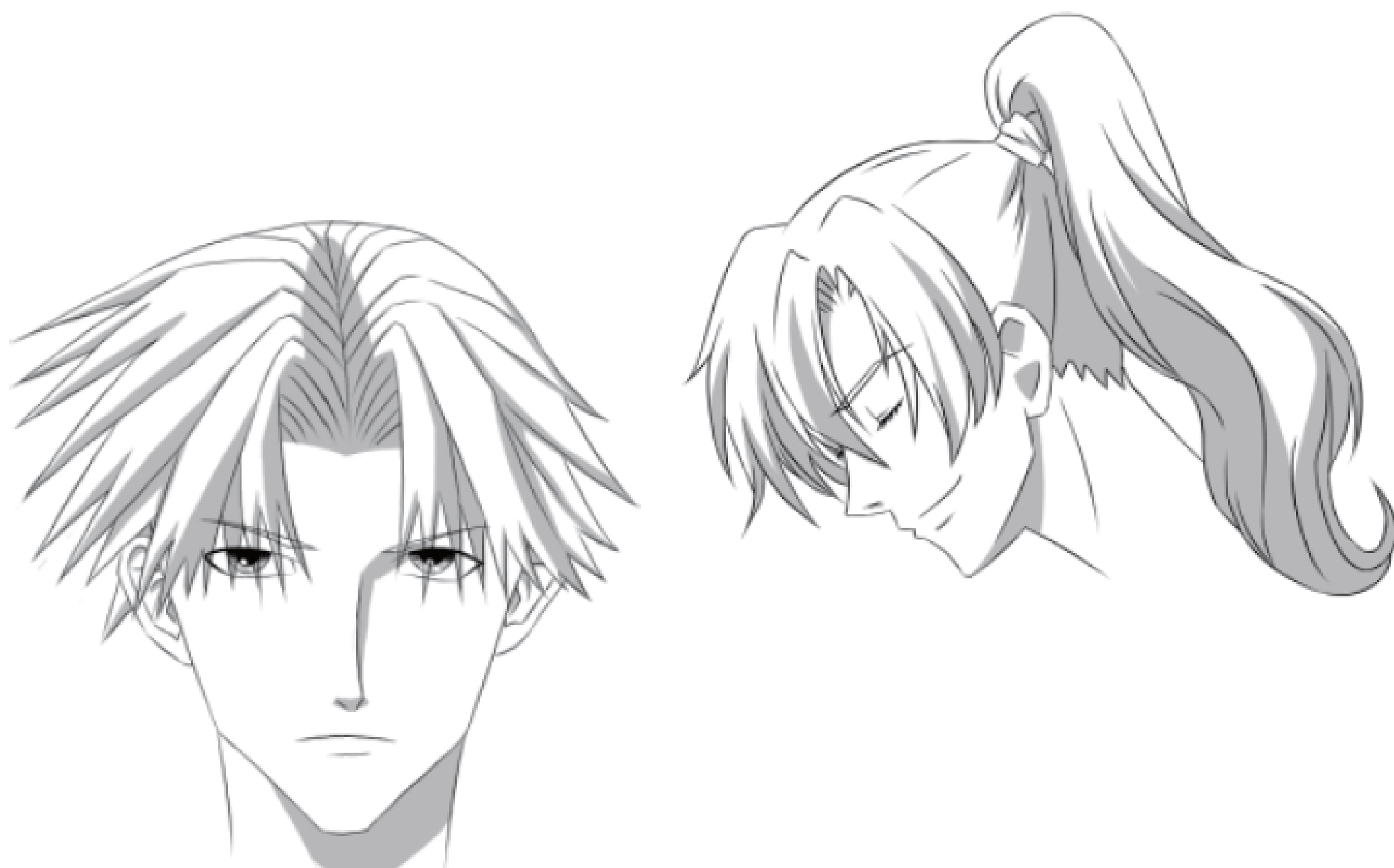


第4章

发型绘制技法

要想成功地设定出一个使人印象深刻的角色，关键在于选择合适的发型，以便更好地塑造人物形象。本章主要介绍美少年发型的绘制，主要内容包括绘制头发的基本流程、不同发型的绘制案例和不同脸型搭配发型的表现，通过这些内容使初学者更快更好地掌握不同类型的美少年发型绘制的方法。

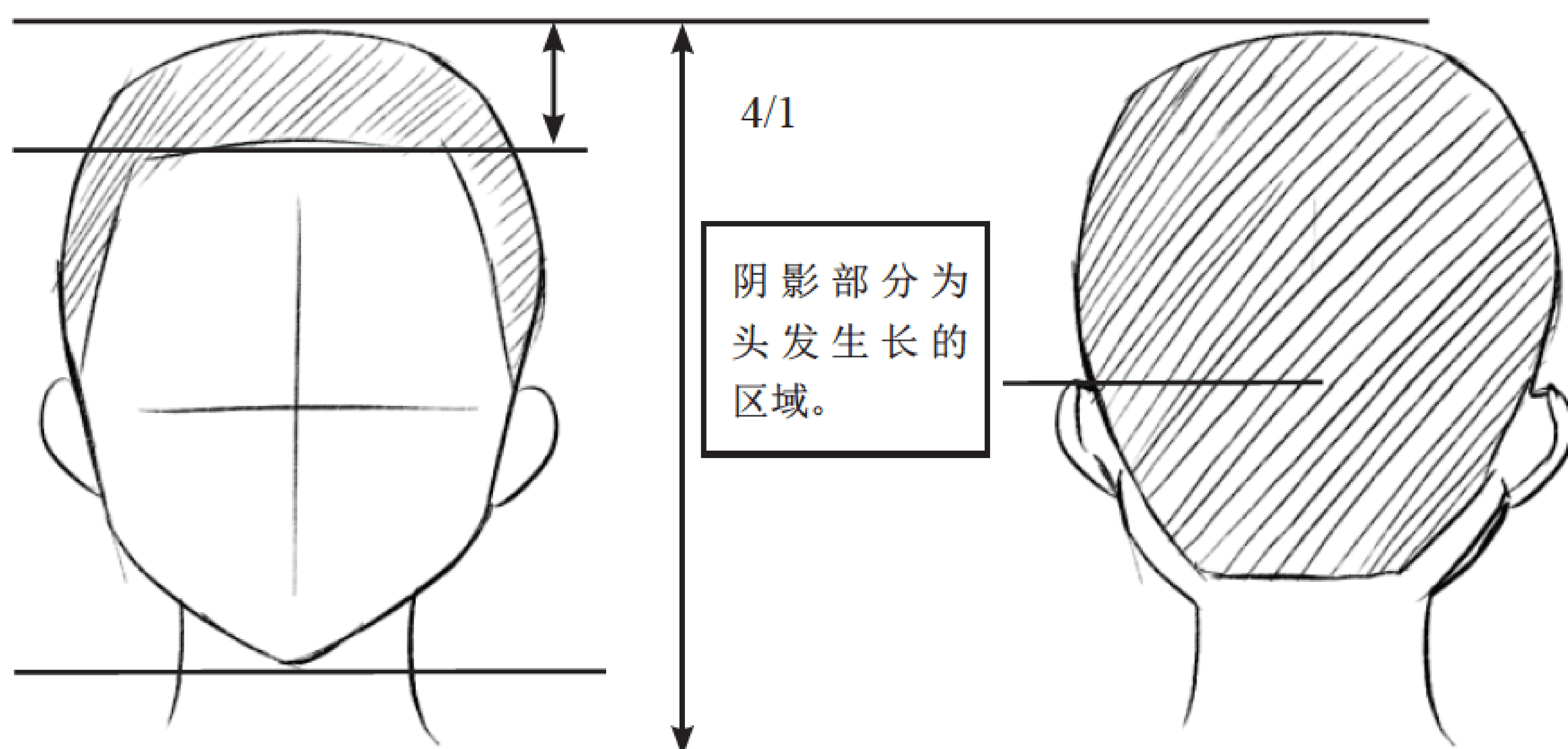




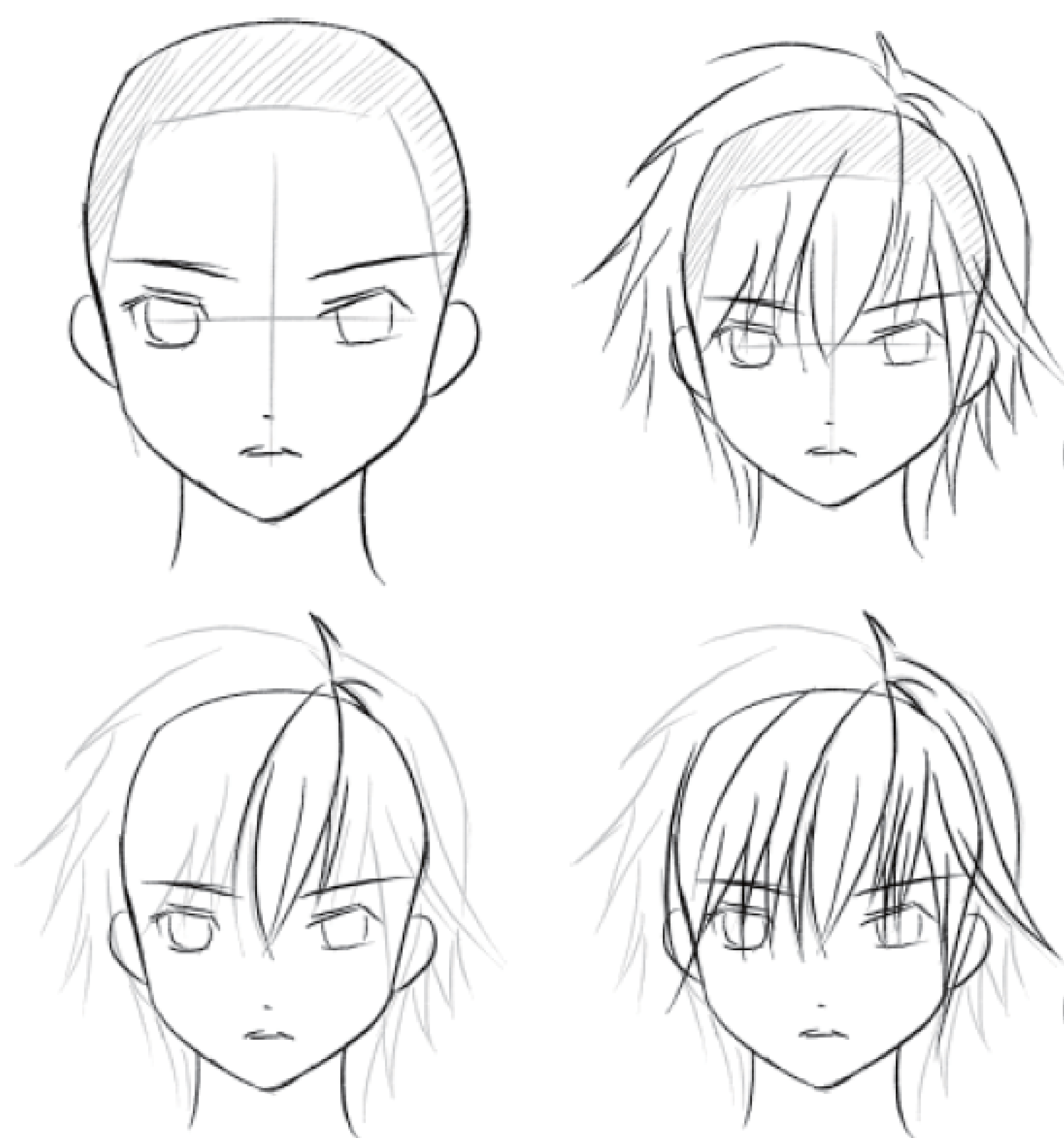
4.1 绘制头发的基本流程

头发是人物造型中最重要的一部分，也是赋予人物个性的一种表现，只有选择适合的发型，才能更好地塑造出人物形象。下面就一起来学习如何绘制美少年的头发。

在绘制头发之前，首先要了解头部生发的位置比例和生长规律。绘制头发最重要的一点就是要根据头发的生长规律和动向来绘制，这样绘制出来的头发才有层次感，头发也就不会显得“无处丛生”。



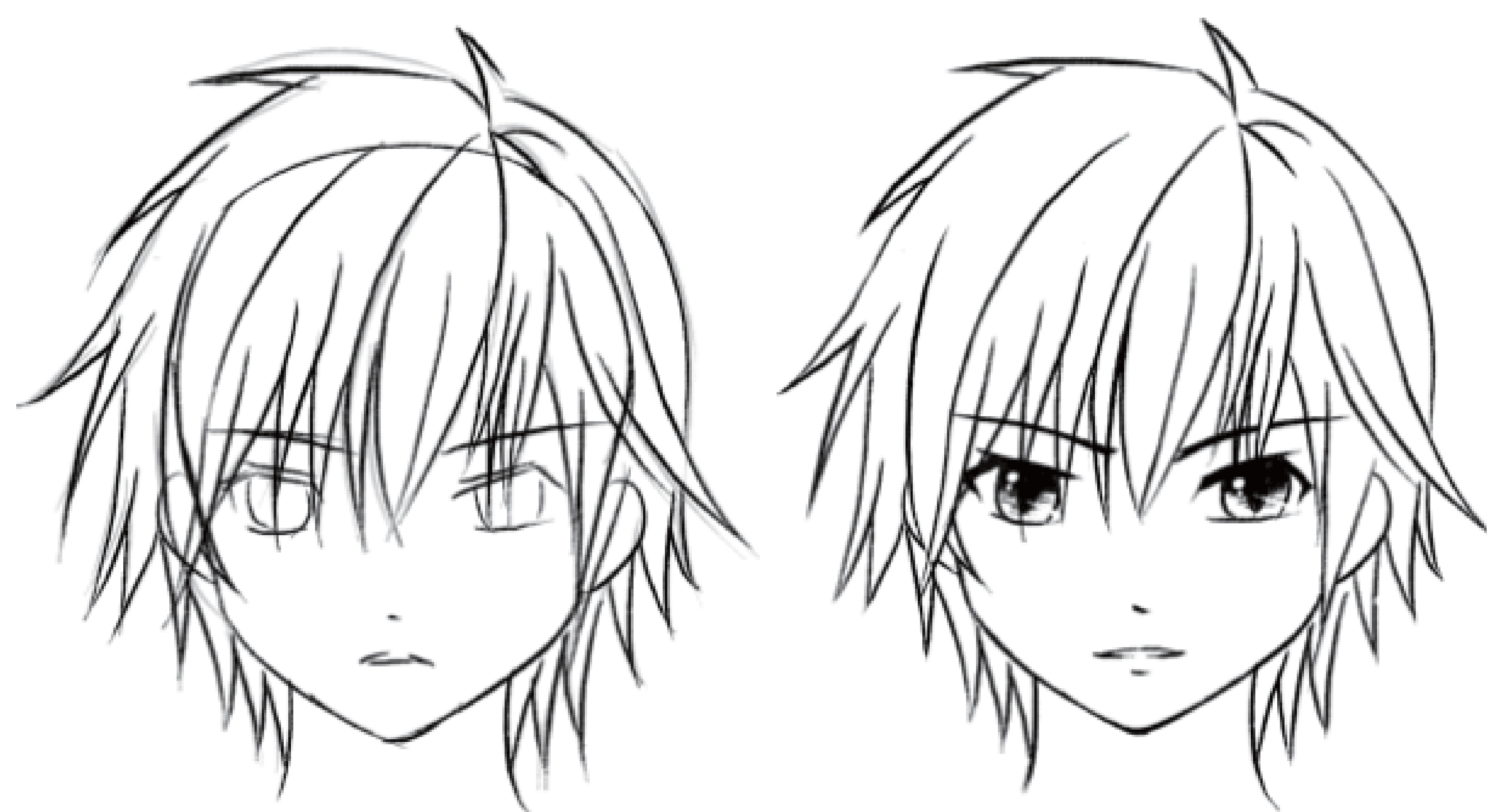
头发的绘制方法



1 定义一个人物的头部，根据头骨绘制出头发的大概样式，注意头发不宜过厚或过薄，适当的厚度可体现头部的立体感。

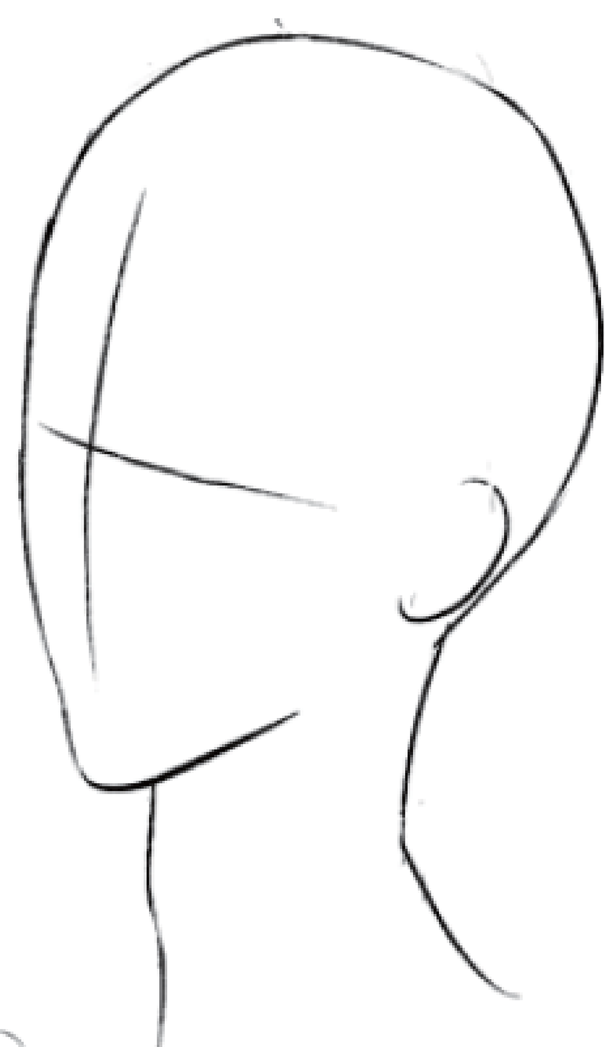
2 由发旋开始向两边头发生长的方向绘制头发，将刘海绘制出来，逐渐体现出头发的层次感。





3 继续刻画头发，注意每绺头发的形态都要不一样，最后擦除多余的线条，完善眼睛的绘制，头发的最终效果图完成。

实战——头发绘制案例



1 勾勒出人物侧面的头型。



2 根据头型绘制出头发的大致样式。



3 细化头发的层次感，使头发丰富起来。



4 在草图的基础上将五官和衣领绘制出来。



5 刻化人物的五官，注意眼睛的透视感要正确。



6 绘制阴影，使人物的立体感增强。

4.2 4种不同发型的绘制

漫画中有各种各样的美少年，除了美少年类型不同外，还有他们各自不同的发型，发型是美少年最重要的一部分，一个合适的发型不仅能给美少年的形象加分，而且可以体现他们不同的性格，这样能使读者印象深刻。本节主要介绍不同美少年发型的表现手法。

4.2.1 实战——短发的绘制

实战——短发绘制案例一



1 将人物的头部绘制出来，添加五官，人物的五官要根据基准线来绘制。



2 绘制出头发的样式，细碎而飘逸的直发给人物增添了几分冷峻美。

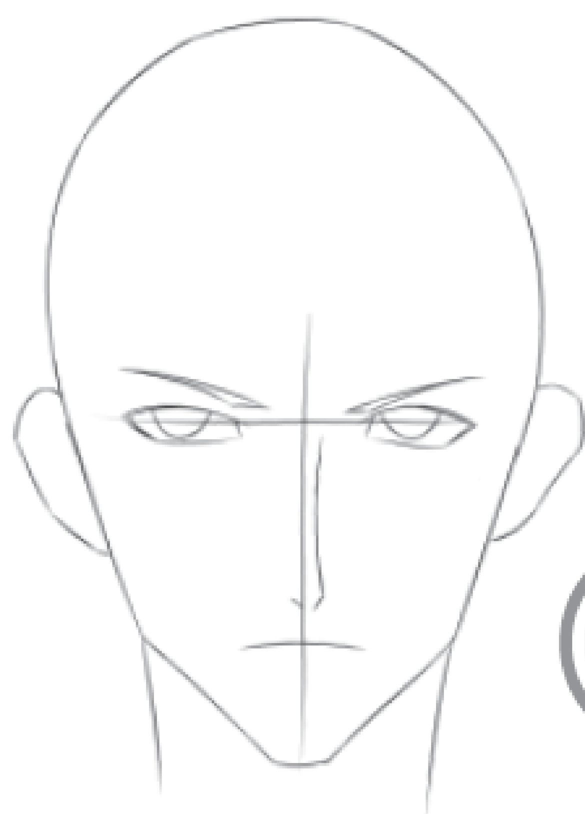


3 整理画面，将多余的线条擦去，完善五官，注意眼睛要有神色。



4 为人物添加阴影，注意每一绺头发投下的阴影都要绘制出来。

实战——短发绘制案例二



1 勾勒出人物头部的轮廓，绘制出五官，以便后续头发的绘制。



2 绘制直发的技巧就是顺着头皮绘制头发，但要注意头发的生动感。



3 人物绘制完成，整理画面，完善五官，使人物的线稿清晰、整洁。



4 绘制阴影，注意下巴在脖子上投下的阴影，要根据整体阴影的方向进行绘制。

实战——短发绘制案例三



1 用线条勾勒出人物正面的脸庞，用正基准线标示出五官的位置。



2 绘制头发，头发比较细碎，绘制时注意每一绺头发都要不一样。



3 绘制出五官，大眼浓眉的男孩给人以俊俏的感觉，眼瞳要绘制大一些。



4 给瞳孔添加颜色，高光的方向一致，添加阴影，增强人物的画面感。

4.2.2 实战——长发的绘制

实战——长发绘制案例一



1 勾勒出女生侧面的样式，注意侧面的五官绘制，左眼的宽度比右眼的宽度要小。



2 勾勒出长发的大概样式，注意头发放在背后的感觉。



3 整理画面，脸部与头发的前后关系要分明，人物才会显得自然。



4 添加阴影，增强人物的立体感和画面感，注意阴影表现的位置要正确。

实战——长发绘制案例二





1 勾勒出人物侧面的样式，注意五官的位置，绘制时透视感要表现出来。

2 勾勒出长发的大概样式，男生的长发可以使人物增添阴柔之美。







3 整理画面，使人物的轮廓清晰起来，完善眼睛，注意眼睛的结构。

4 给人物添加阴影，注意阴影的表现位置要正确，整体阴影偏下方。

实战——长发绘制案例三





1 勾勒出男生侧面的样式，注意侧面的五官绘制，右眼的宽度比左眼的宽度窄一些。

2 绘制头发，注意头发被束起的样式，发尾部分要蓬松一些。





3 整理画面，脸部与头发的前后关系要分明，人物才会显得自然。

4 添加阴影，增强人物的立体感和画面感，注意阴影表现的位置要正确。

4.2.3 实战——直发的绘制

实战——直发绘制案例一



1 勾勒出人物的侧面脸部样式，眼睛的位置在人物整个头部的中间位置。



2 绘制头发，注意每一绺头发都要不一样，线条要流畅。

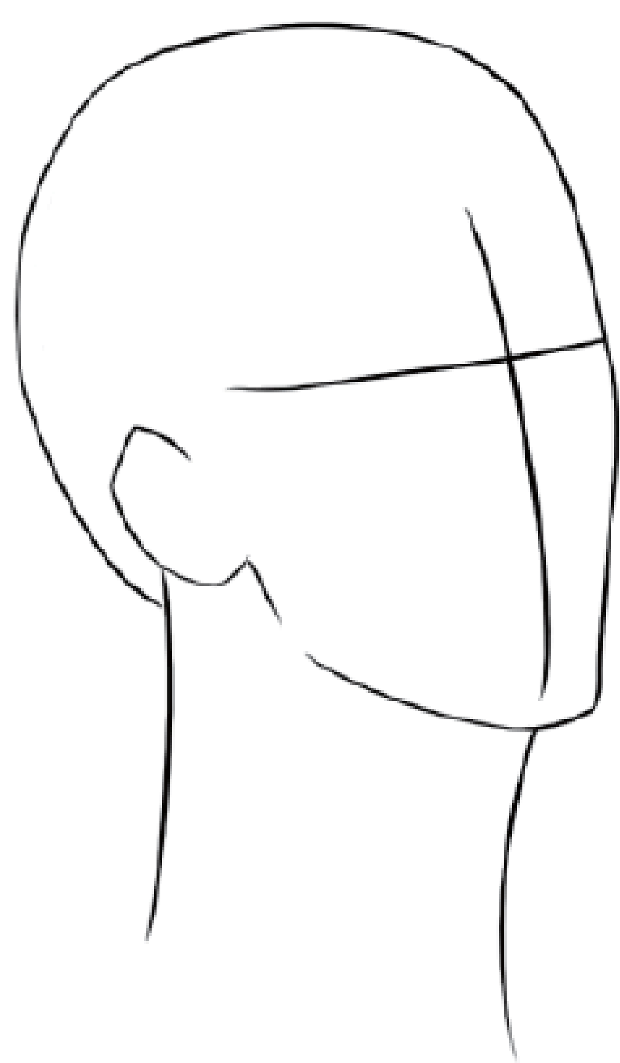


3 将多余的线条擦去，绘制出人物的五官，冷峻的五官要有立体感。



4 给瞳孔添加颜色，给头发添加阴影，每一绺头发都要绘制出阴影。

实战——直发绘制案例二



1 勾勒出人物长脸的样式，用基准线标示出五官的位置。



2 绘制出适合的头发样式，注意头发的线条要流畅，这样头发才显得飘逸。



3 整理画面，绘制出五官，青年的五官比较立体，所以鼻梁要绘制出来。



4 完善人物，给人物添加阴影，注意阴影的绘制要落实到每一绺头发上。

实战——直发绘制案例三



1 用线条勾勒出人物的头部，五官的位置要准确。



2 添加头发，绘制时线条要流畅，头发之间要有层次感。



3 整理画面，擦除多余的线条，完善眼睛，注意眼睛的高光要一致。



4 绘制阴影，使画面感更加强烈，注意每一绺头发都要添加阴影。

4.2.4 实战——卷发的绘制

实战——卷发绘制案例一



1 勾勒出一个比较可爱的美少年头部，大大的眼睛，有点委屈的表情。



2 绘制一头短卷发，蓬松凌乱的卷发使人物看起来慵懒。

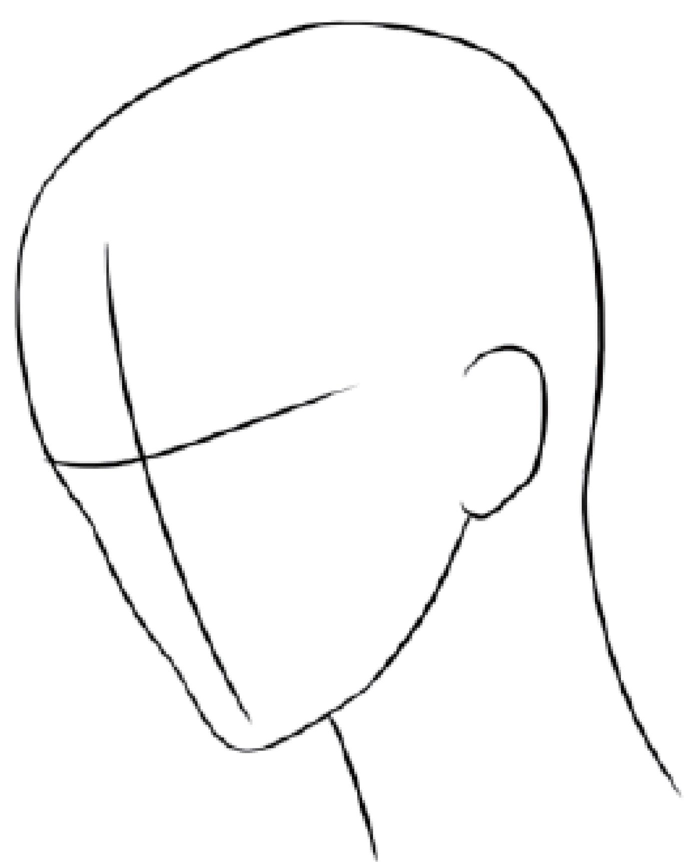


3 擦除多余的线条，绘制出五官，人物的线稿完成。



4 绘制阴影，短卷发的层次比较复杂，所以绘制阴影时一定要注意。

实战——卷发绘制案例二





1 用线条勾勒出人物的侧面头颅样式，仰视的角度下巴会显得长一些。

2 冷峻的尖下巴配上这种绑在脑后的长发会使人物看起来比较有个性。







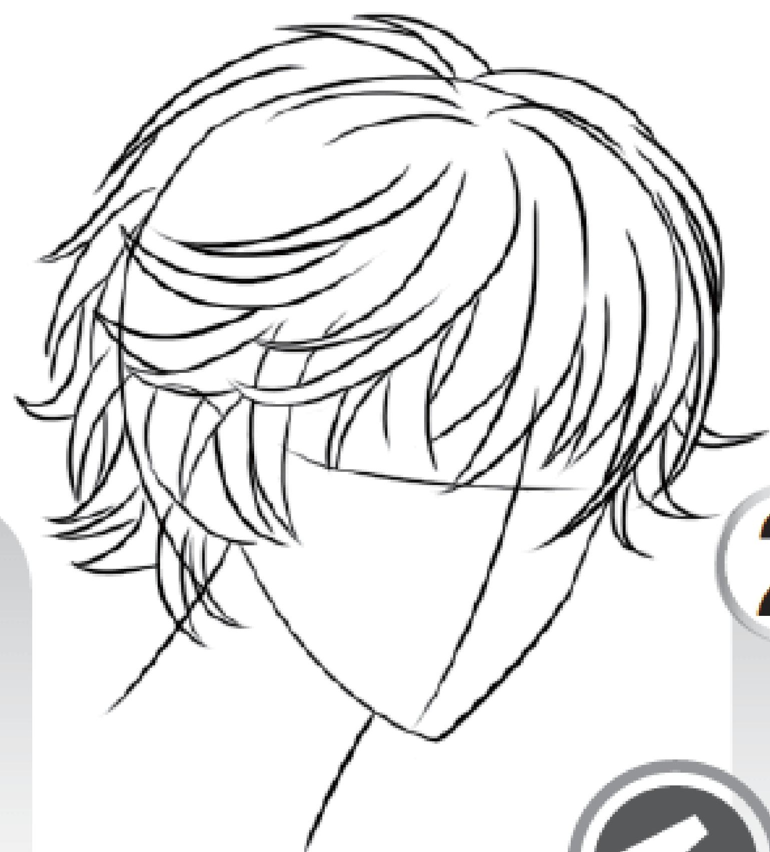
3 整理画面，绘制五官，人物眼睛比较细长，看起来比较冷漠，沉静。

4 给人物的头发添加阴影，注意阴影的方向是向下的。

实战——卷发绘制案例三



1 勾勒出人物侧脸仰视的头部，用基准线标出人物五官的大概位置。



2 给人物添加头发，绘制头发时不宜过厚，注意头发的层次感。



3 根据基准线将人物的五官刻画出来，侧面右边的眼睛要比左边的窄。



4 整理画面，将眼睛的细节绘制出来，给头发添加阴影，增强立体感。

4.3 发型及全身绘制案例

不同的发型可以塑造不同个性的角色，我们往往要根据需要设计各种发型的美少年。下面就以两个常见的发型及全身案例来做示范。

4.3.1 实战——短发的美少年

漫画中的短发美少年一般是阳光且有活力的运动型少年，下面来看看短发美少年的绘制。

绘制草图



1 身着运动服的人物通常是比较有活力的，首先用线条勾勒出人物一个幅度比较大的动作。



2 绘制出人体结构，因为近大远小的透视关系，人物的手臂变短，而手掌变大，因为侧面的原因，人物的右肩看不到。



3 根据人体绘制出人物的外形，这是一个瞬间动态，所以人物的衣服比较有动感。



4 绘制出人物的五官样式，给衣服添加褶皱，使衣服的立体感增强，细化运动鞋。



整理画面





5 整理画面，根据草图绘制出人物的头部和上半身，人物的结构比较复杂，注意不要把衣服线条弄乱了。

6 添加阴影效果，人物的层次感立即显现，注意手掌只需在纹理上表现出阴影即可。





7 将人物的下半身绘制出来，运动服的裤子比较宽松柔软，所以线条感比较柔顺弯曲。

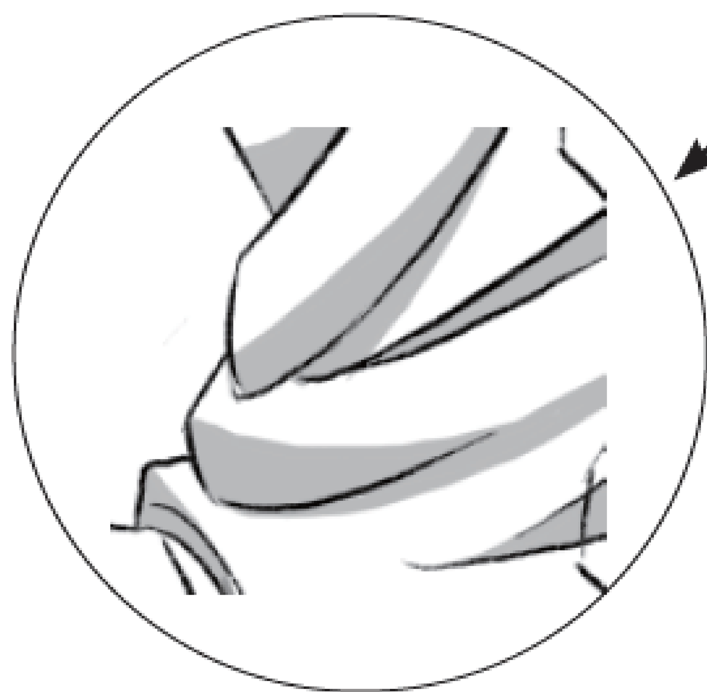
8 绘制阴影效果，主要的阴影集中在褶皱的部分和右腿处，衣服阴影要根据褶皱的形态来绘制。

9 擦去多余的线条，最终效果图完成。这是一个短发热血型少年，身着运动服，肩膀上还披着一件运动服外套，强烈的动作表现使画面看起来更加丰富。





因为透视关系使手臂变短，绘制时一定要根据关节来绘制手臂的结构。



腹部的衣服因为身体的动作而产生拉伸堆积的褶皱

4.3.2 实战——长发的美少年

长发的美少年给人以优雅、绅士的感觉，很多古装漫画都有长发美少年的角色，长发配上古装使人物看起来飘逸且有气质。

绘制草图



1 用简单的线条表现人物的动作姿态，这是一个两腿直立、一只手叉腰的动作。





2 绘制出男性的身体结构，身材约8个头身，高大健壮的身躯穿上古装将显得更加威猛。







3 根据人物的身体勾勒出人物的外形样式，注意只需要勾勒出外形轮廓即可，以便后续有充分的想象空间。

4 给头发添加线条使头部更加丰富、立体，绘制五官样式，给人物的衣服添加褶皱，完善每根手指的形态。

整理画面





5 整理画面，在草图的基础上绘制出最终线稿，注意人物的头发要有层次感，衣服的褶皱动向要正确。

6 添加阴影效果，根据每一绺头发的形态绘制阴影，注意人物脸部的投影也要绘制出来，衣服要根据褶皱绘制阴影。



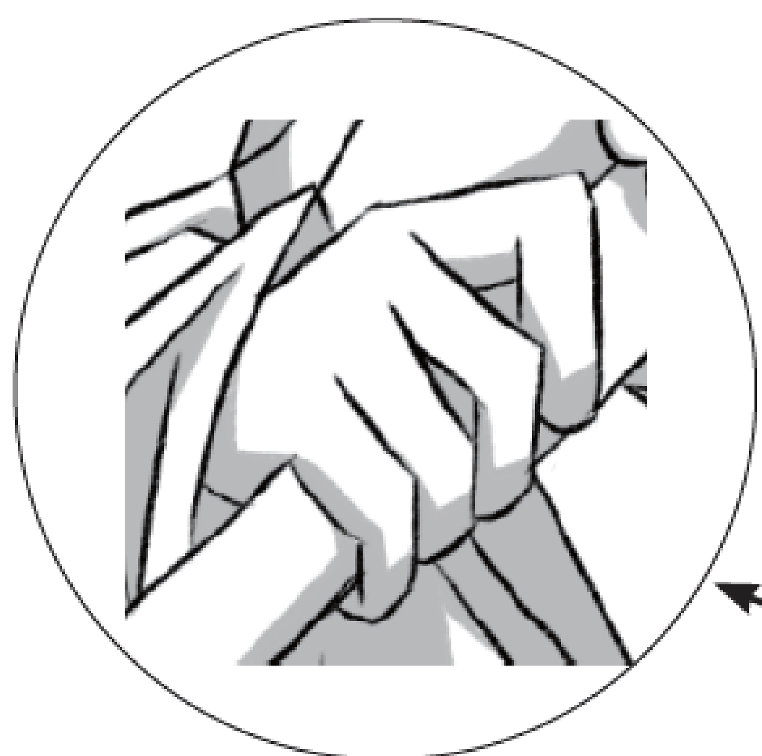


7 绘制出人物的下半身，裙摆飘扬，脚穿一双高筒靴，这是古装常见的服饰搭配。

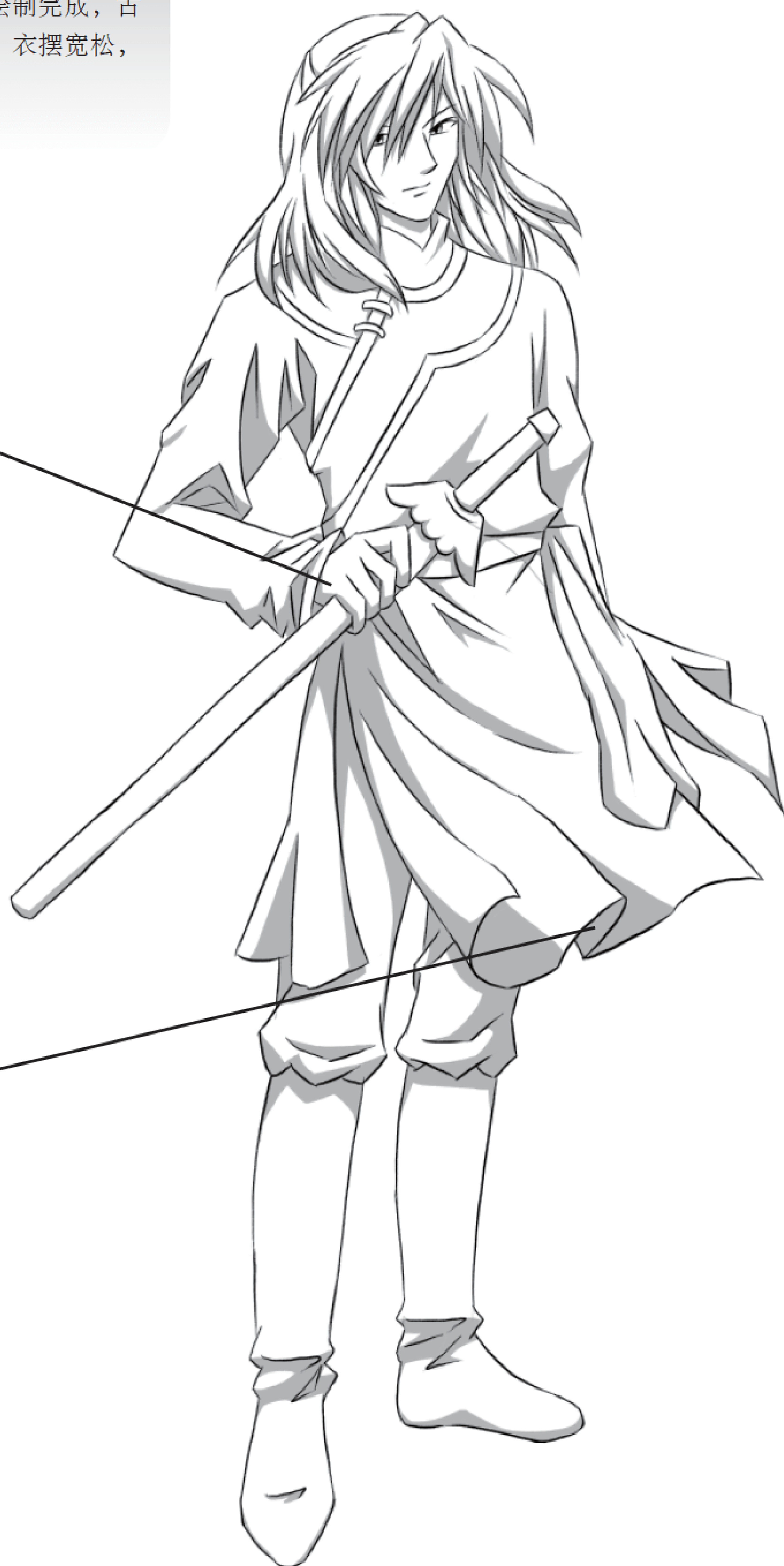
8 绘制阴影效果，根据裙摆的动向绘制阴影，因为裙摆的遮挡而使左膝的阴影分布得比较多。

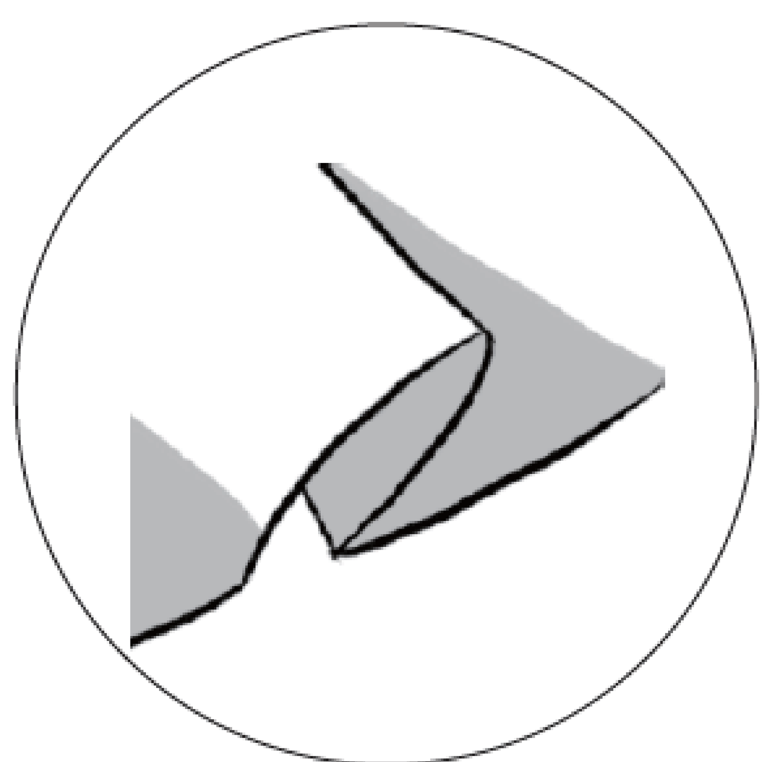


9 擦去多余的线条，最终效果图完成。一个长发古典美少年绘制完成，古装的特点就是衣衫比较长，衣摆宽松，脚穿长靴。



绘制五根手指时注意形态动向要正确，手指的关节位置要表现出来。





注意衣摆的褶皱绘制，宽松的衣摆会出现重叠的现象。

第5章

表情绘制技法

表情是体现人物性格特征最重要的元素，不同的表情能够反映出人物不同的心理情绪和精神状态。表情表现得到位能使整个人物立刻生动起来。本章主要介绍美少年面部基本表情以及通过五官变化绘制表情的技法，最后通过6个基本的表情实例绘制，使初学者更快地将所学的知识运用到实际当中。



5.1 表情特点与符号画法

五官是表现人物表情最重要的一部分，是表现人物情绪最直观的部位。表情能使人物看起来更生动。下面就一起来了解有关美少年一些基本的面部表情。

5.1.1 12种基本表情特点



发怒：竖起的眉毛和张开的嘴巴，表现了人物即将发怒的表情。



开心：人物开心时眉毛舒展，眼睛弯起，嘴角上翘。



惊恐及惊讶：惊恐时人物的瞳孔收缩，惊讶时嘴巴呈O形张开。



伤心：伤心与开心时的表情完全相反，伤心时眉毛皱起，嘴角下垂。



惊慌：惊慌时人物的眼睛睁大，配合额角的黑线可增强情绪的表现。



害羞：害羞时人物眉毛皱起，眼睛弯起，脸上出现红晕。





放松：舒展的眉毛，略低垂的眼角及上扬的嘴角，表现了人物放松的心情。



奸笑：挑起的眉尾和犀利的眼神，还有上扬的嘴角，表现人物腹黑的一面。



失望：低垂的眼神和微微张开的嘴巴，表现人物灰心丧气的神态。



痛苦：皱起的眉毛和咬着嘴唇的动作，还有人物因痛苦而流下的汗滴。



忧虑：略微呈八字的眉形和紧闭的嘴巴，表现出人物忧郁的心情。



解释：微皱的眉毛和慌张的眼神，还有张开的嘴巴极力要诉说什么。

5.1.2 12种漫画表情符号

在漫画中，通常是以夸张的表情来表现人物的情感或者烘托搞笑的气氛。下面来了解如何通过一套人物的面部表情符号来表述人物的情绪。



尖角眼：表现人物的心理或身体难受、不安、痛苦的情绪。



鸡蛋眼：表现得意忘形、自我陶醉的情绪。



火焰眼：表现愤怒、激烈，比较极端的情绪。



白圆圈眼：表现惊讶、迷茫、无语的情绪。



半圆眼：表现人物不爽、心情不佳、生气的情绪。



双直线眼：表现人物大脑空白、惊讶、不可思议的情绪。



桃心眼：表现人物喜爱、渴求、花痴的情绪。



黑线空白眼：表现惊恐、受打击、六神无主的情绪。



点状眼：表现人物的迷茫、困惑、茫然的情绪。



豌豆眼：表现惊讶、惊恐、不可思议地瞪大眼睛的状态。



倒半圆眼：表现人物幸灾乐祸、假笑等表情。



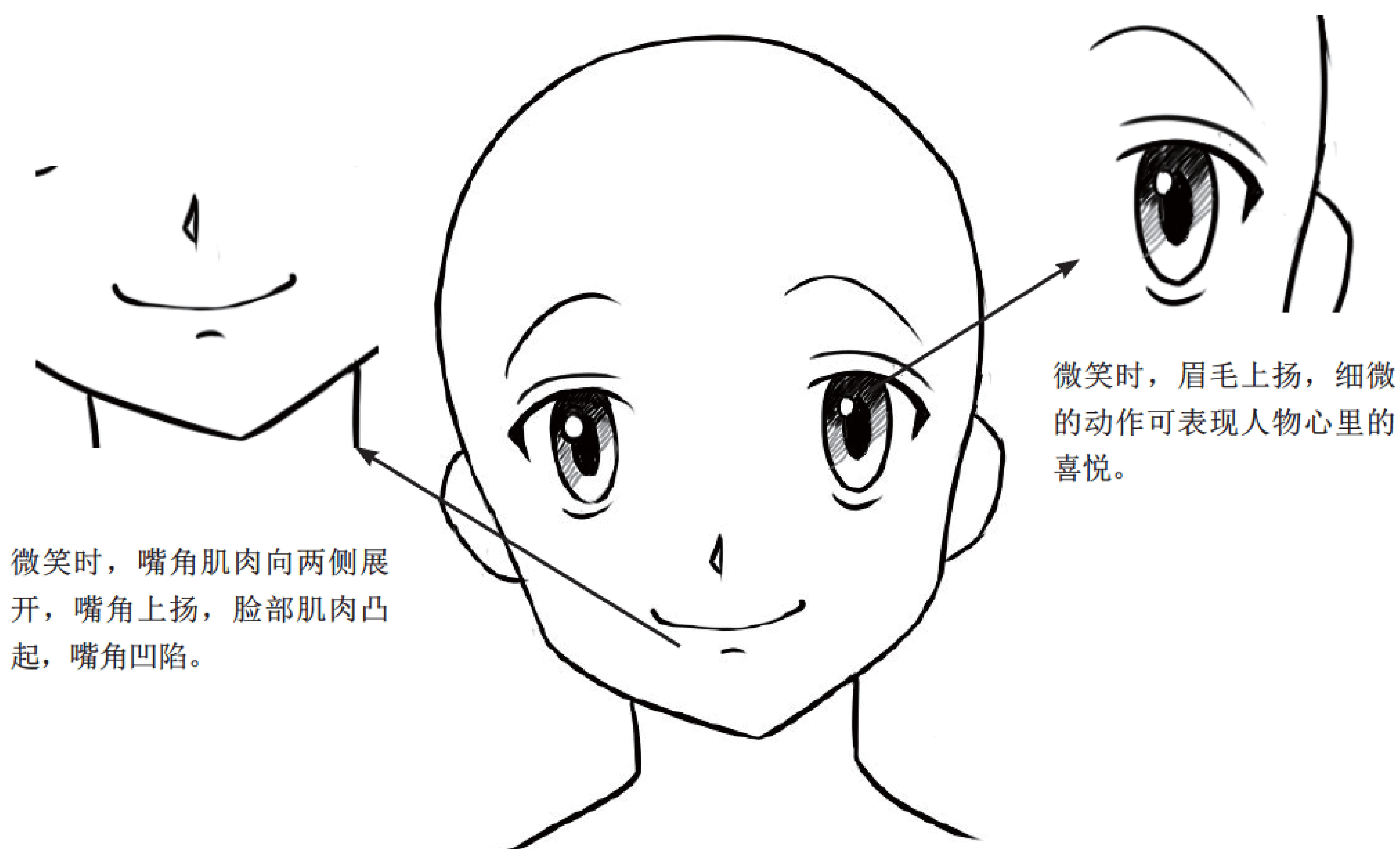
直线眼：表现尴尬、失态、纠结、无奈的情绪。

5.2 4种最经典的表情画法

前面已经学会了有关人物五官的绘制，那么通过眉毛、眼睛和嘴巴的变形会产生怎样的表情变化呢？下面就通过五官的变化来绘制表情。

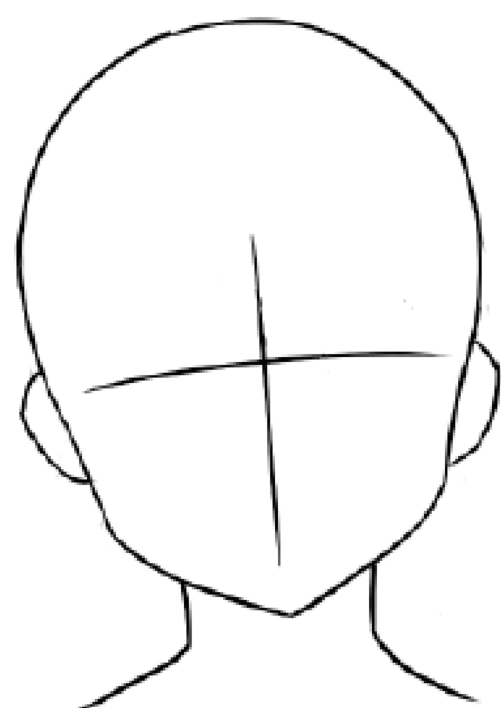
5.2.1 实战——高兴的画法

高兴的时候，人物的眼睛和眉毛会自然弯起朝下，嘴角向上弯曲。高兴的表情在不同的程度下有着不同的变化，下面来看看如何表现高兴的表情。



微笑时，眉毛上扬，细微的动作可表现人物心里的喜悦。

微笑时，嘴角肌肉向两侧展开，嘴角上扬，脸部肌肉凸起，嘴角凹陷。



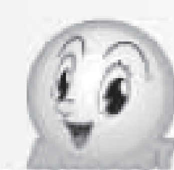




1 勾勒出人物的头部和颈部，用基准线确定五官的位置。

2 按照头型画出柔顺自然的头发。

3 整理画面，画出五官，微笑的美少年就完成了。







微笑：微笑的时候，人物脸部的变化并不大，眉毛自然弯起，嘴角上扬。

轻笑：轻笑的时候，眉眼变化不大，嘴角上翘微张开，表现人物愉快的心情。



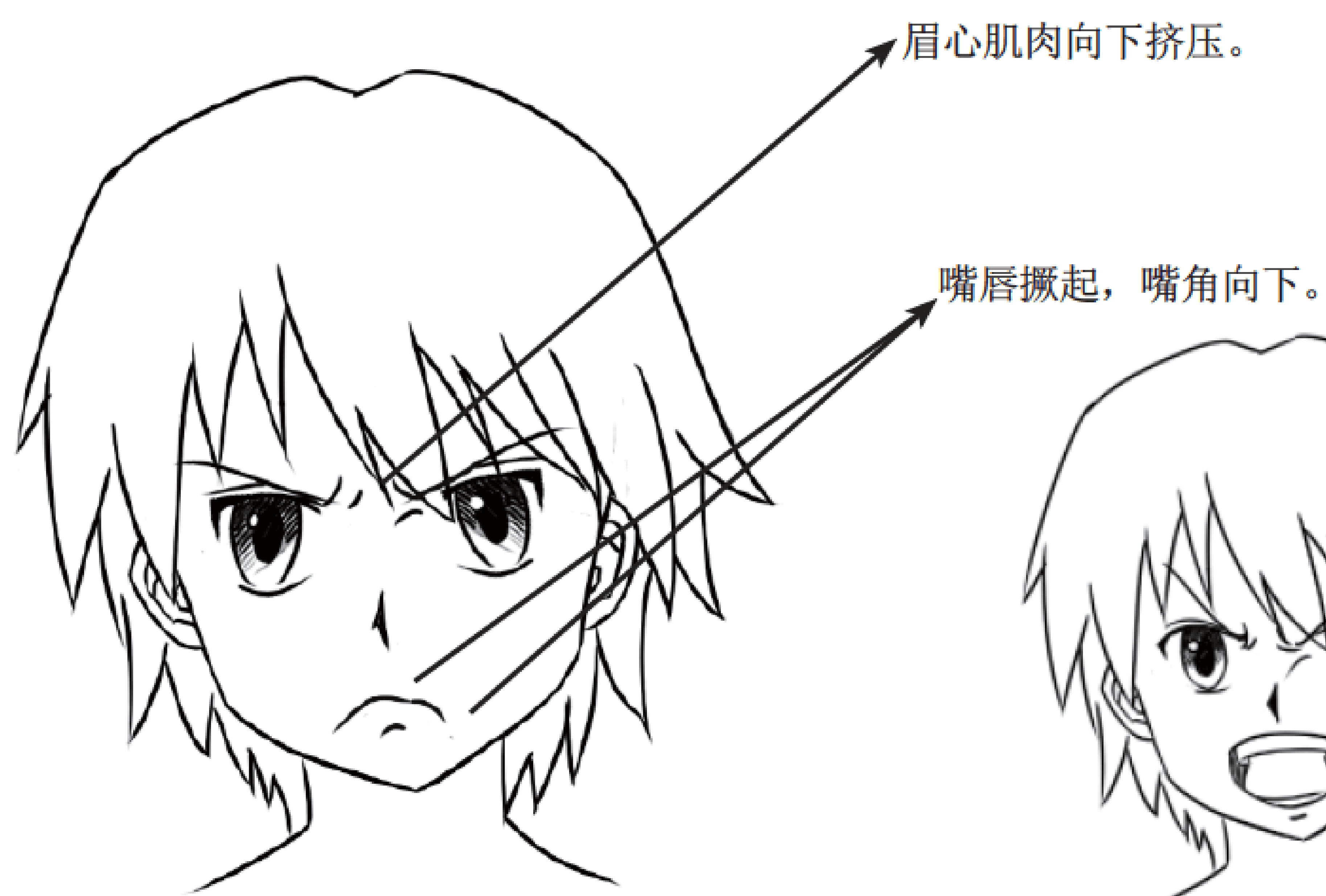


嬉笑：两只眼睛眯起，脸上露出红晕，嘴巴张开露出两排牙齿，表现人物嬉笑的表情。

大笑：大笑的时候，因为实在无法控制行为而略忍着，却使眉毛呈现八字状，眼睛眯起，嘴巴大张着。

5.2.2 实战——生气的画法

生气时，脸部的力量朝中心汇集。在脸的下半部，力量从鼻子开始向外扩张，眉尾朝上，眉心聚拢，眼角向外拉伸，脸部肌肉整体朝上抬起。



眉毛倒竖，眼睛睁大，嘴巴张到最大，表现人物极度愤怒。



微怒：眼睛稍微眯起，嘴角下垂，表现人物不爽的心情。



轻怒：眉毛倒竖，眼睛睁大，咬着牙齿，表现人物已经无法再忍耐的心情。



忍怒：眼睛睁大，眉心皱起，嘴巴紧闭，表现人物极度忍耐着愤怒的心情。



大怒：眉心倒竖，眼睛睁大，鼻孔张大上抬，嘴巴张大，发泄着愤怒。



5.2.3　实战——难过的画法

人物难过时，眉毛皱起呈现“八”字状态。眉毛弯曲的弧度说明难过的程度。脸部肌肉松弛，嘴角向下，表现出人物低落的心情。





难过：眉毛微皱起，嘴巴嘟起下垂。



哭泣：眼角滴泪，牙齿紧咬着嘴唇。



伤心：眉毛在一个水平线上，眼睛稍微垂下，牙齿紧咬。



大哭：眉毛呈“八”字状态，眼睛紧闭，大哭，嘴巴张大。

5.2.4 实战——吃惊的画法

吃惊的特点是以眼睛为中心，肌肉分别朝上下拉伸，眉毛上扬，眼睛大睁，嘴巴不自觉地张大。



眉毛上扬，眼睛睁大，嘴巴呈现“O”字状态。



极度惊吓时，瞳孔收缩，嘴巴张大，并用黑线烘托气氛。



微惊：眉毛上挑，睁大眼睛，嘴巴呈现“O”字状态。



轻度惊吓：眉毛呈现“八”字，瞳孔微收缩，牙齿紧咬。



惊呆：眉毛上扬，瞳孔收缩，嘴巴张开，眼角有红晕。



重度惊吓：瞳孔严重收缩，嘴巴大张，脸上布满黑色气氛线。

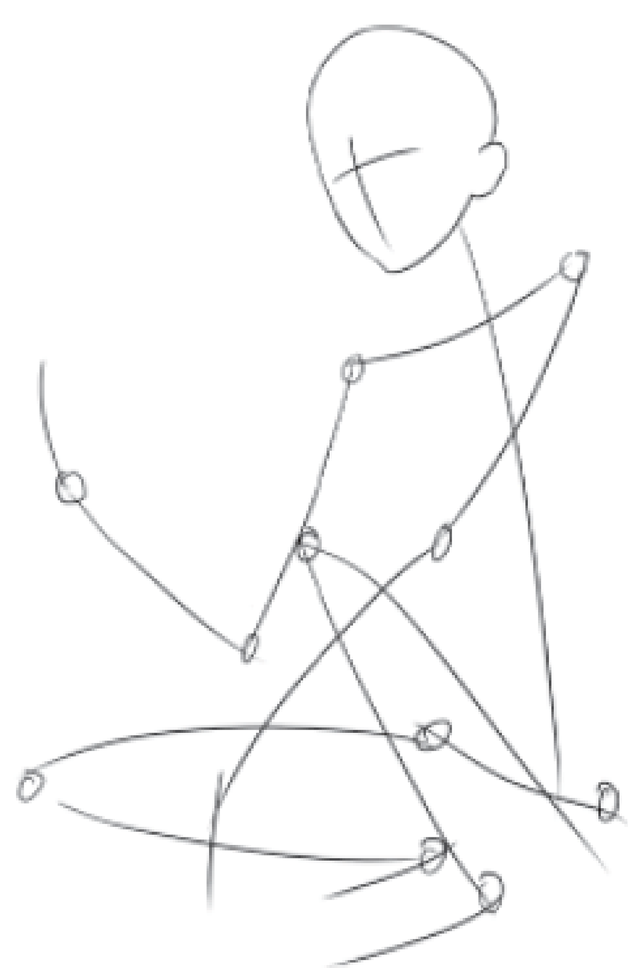
5.3　常见表情绘制案例

除了人物的表情外，人物的肢体语言也可传达情绪，而且需要通过不同的镜头来表现人物情绪的强烈度。下面通过6个全身绘制实例，来表达人物的表情。

5.3.1　实战——开心微笑的少年

人物开心时一般都会伴随着放松的肢体语言，如悠闲的坐姿。

绘制草图



1 用线条勾勒出人物的坐姿，用小圆圈画出关节的位置，让结构一目了然。



2 根据前面所勾勒的线条将人体大体绘制出来，先用体块分解整个人物，有助于正确地理解人体结构。



3 细化人物的轮廓，注意坐姿时人物的肩膀、盆骨的透视，用清晰的线条流畅地勾勒出人体的动态。



4 继续刻画人物的外貌，画出头发和服装的大致形态，美少年身穿一件短袖长袍，脚穿一双靴子。





5 在草图的基础上绘制出人物的头发、五官和上半身，嘴角微微上翘，眉眼之间表现出轻松的神态。

6 在上一幅图的基础上绘制五官以及服装的细节，在衣服和靴子、腰带上添加华美的花纹。

整理画面





7 整理画面，擦除多余的线条，使整个画面变得干净，线条明确。

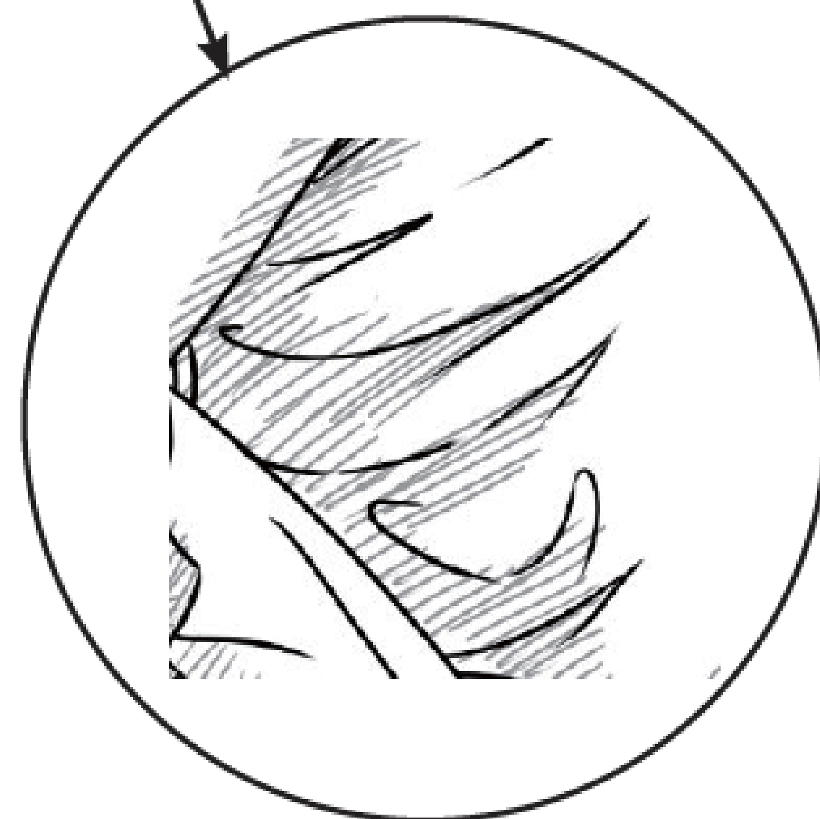
8 绘制阴影，光源是从左上方照射过来的，所以背光的地方应在右下方。



9 最终效果图完成。少年微笑的表情配合着潇洒的坐姿，俨然一位高贵的王子。



美少年的眼神很重要，这是一个淡然且悠闲的眼神，眉毛轻轻舒展，嘴唇微启，带着一丝微笑。



因为人物是坐姿，身体弯曲，所以腹部的衣服会产生多处褶皱效果。

5.3.2 实战——愤怒生气的少年

漫画人物愤怒生气时，通常在脸上表现出眉头紧皱、眼睛瞪大、咬牙切齿的形态，有时也会伴随着肢体上的一些动作。

绘制草图



1 利用线条勾勒出人物蹲跪的姿态，肩膀微斜，一只手捶地。



2 根据线稿绘制出人物的人体结构，以及表现出人物愤怒的动作。



3 把人物的外形轮廓绘制出来，这是一个短头发、身着便装的男孩。



4 细化人物的头发和衣服，绘制出人物表现愤怒的五官。



整理画面





5　整理画面，在草图的基础上绘制出人物的头部和上半身的线稿。绘制时注意头部的位置要承接身体的动作。

6　添加人物的阴影，使人物的立体感和画面感增强。注意要根据正确的光源位置来绘制阴影。





7　将人物的下半身绘制出来。注意线条要流畅且有粗细的变化，左脚的透视关系表现要正确。

8　绘制阴影，光线是从上而下的，所以人物的臀部布满阴影，但要留一些光线使臀部和脚产生逆光效果。

9 擦去多余的线条，使画面整洁。一个怒火中烧的男孩绘制完成了。男孩咬牙切齿的表情，配上表现愤怒的动作，能够使人物的情绪更好地突显出来。



根据前面已讲的表情绘制。愤怒的表情应该是眉毛倒竖、眼睛瞪大和咬牙的动作。



要体现出集聚的褶皱感。绘制阴影时注意根据褶皱动态，还要适当地表现出衣服的形态，这样褶皱感更加立体。



5.3.3　实战——不屑轻视的少年

不屑轻视的表情在少年漫画中表现得比较多，通常是人物以犀利的眼神漠然地看着对方的样子。

绘制草图



1 首先用线条简单地勾勒出人物的姿势：双臂抱在胸前，一条腿向前微伸。





2 顺着动态结构线勾勒出人体，以大致的身体结构来表现人物的动作，以便后续的绘制。



3 在上一步的基础上详细地绘制人物的身体外轮廓，注意男性身体肌肉和骨骼的特征。





4 根据人物的身体结构给人物添加头发和衣服，用流畅的线条画出衣服的轮廓，这样才能显得自然。









5 详细刻画衣服上的褶皱，画出五官、犀利的眼神，细长的眼睛可表现人物冷酷不屑的眼神。





6 刻画人物的眼珠，使人物更加具有神韵，表现出不屑的眼神；完善衣服细节，使人物的服装更加精致。

整理画面

7 整理画面，擦去多余的线条，一个眼神中充满不屑的冷酷美少年线稿就呈现出来了。





8 给人物全身添加阴影，衬托亮部，添加阴影能使人物显得更立体。



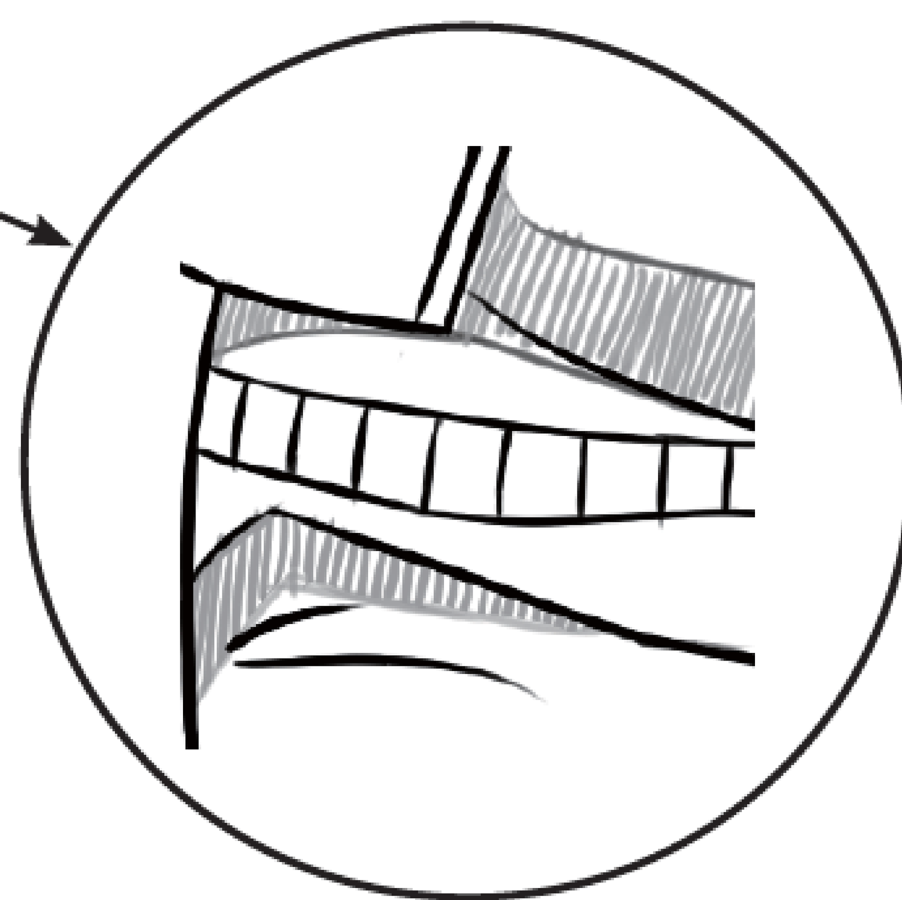




9 最终效果图完成。男生微微垂着下巴，眼睛向下斜视，露出轻视不屑的眼神。



犀利的眼神配上叹气似的嘴，表现出人物不屑的心理。



马甲的下缘随着腰部的起伏而弯曲，这样才有体积感。画人物的衣服时要注意身体表面的起伏。

5.3.4 实战——惊讶慌张的少年

漫画人物除了表情丰富外，也会结合相应的动作，例如慌张时会以抗拒的行为动作来表现人物的内心情绪。

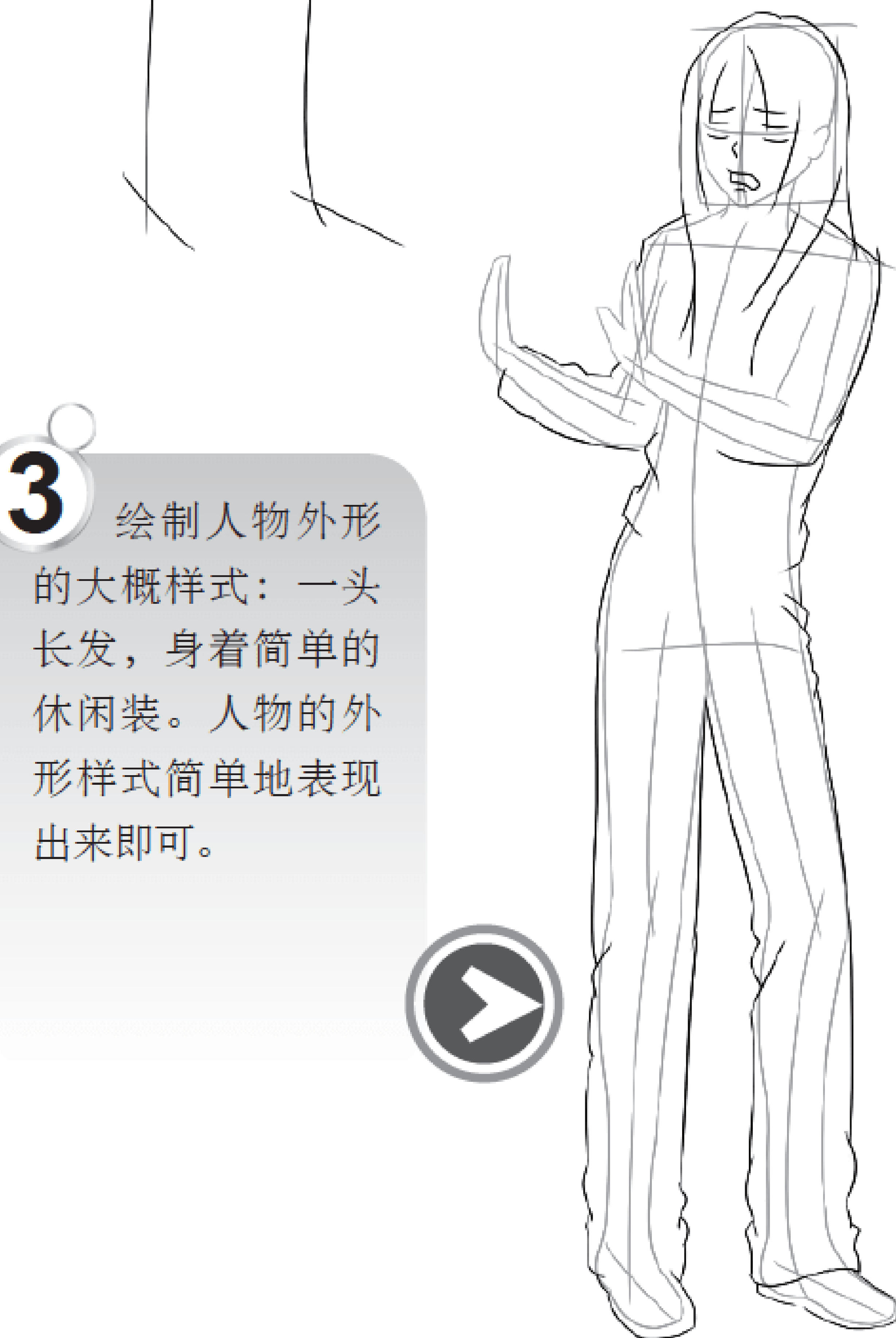
绘制草图



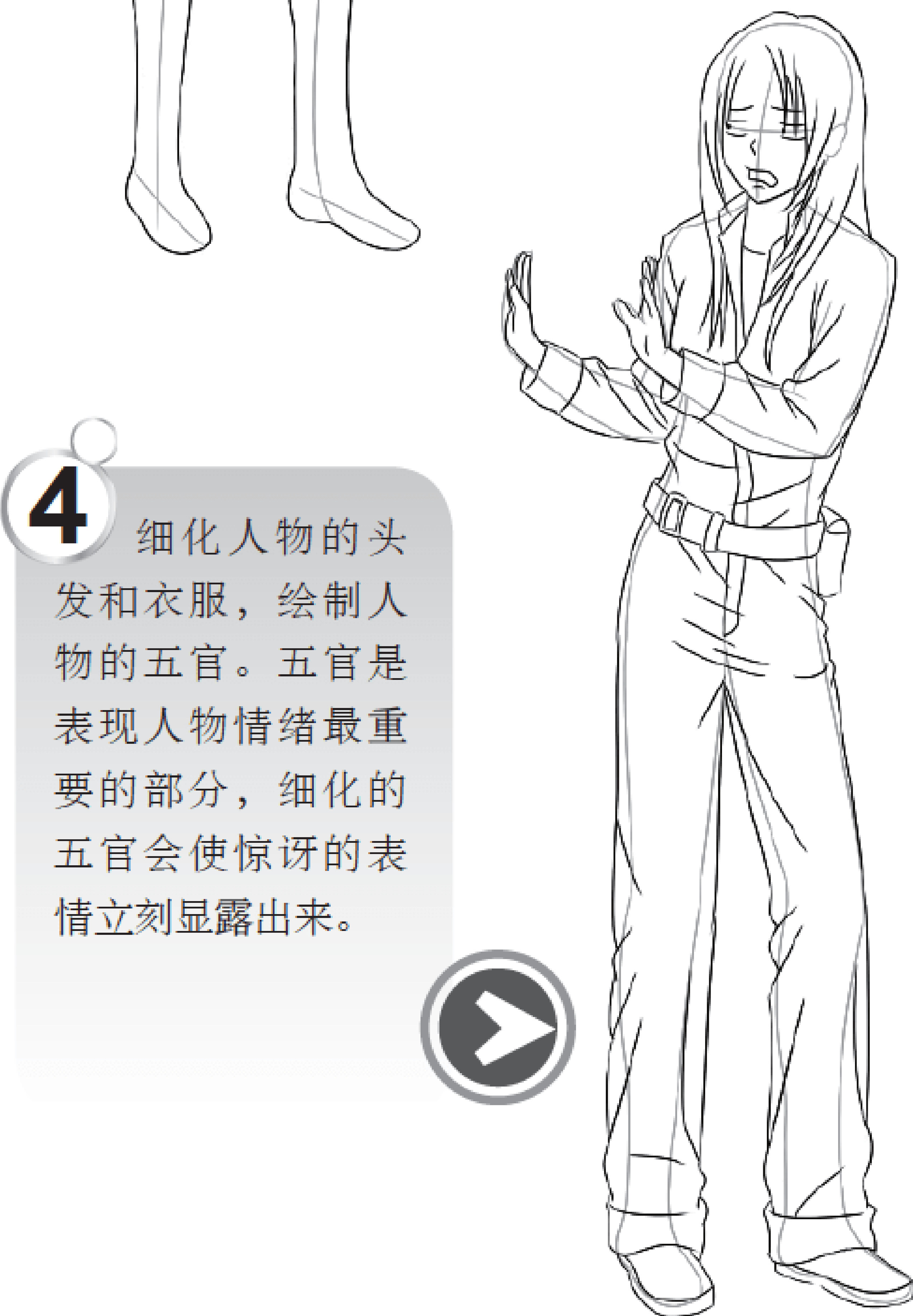
1 首先用线条勾勒出人物惊慌失措的姿势，两只手摆出抵挡的动作。



2 根据线稿绘制人物的身体。注意人物的动作要表现出慌张的样式。



3 绘制人物外形的大概样式：一头长发，身着简单的休闲装。人物的外形样式简单地表现出来即可。



4 细化人物的头发和衣服，绘制人物的五官。五官是表现人物情绪最重要的部分，细化的五官会使惊讶的表情立刻显露出来。



整理画面





5　整理画面。在草图的基础上绘制出人物的头部和上半身，眼睛惊讶慌张的表情很明显。



6　添加阴影。注意头发在人物的额头和脖子下投下的阴影也要绘制出来，衣袖内布满阴影。





7　裤子的阴影主要表现在褶皱密集的地方，所以在绘制阴影时要把握好阴影的方向和位置。





8　继续绘制出人物的下半身，这是一个两腿同时做出来的动作，所以膝盖处的褶皱比较密集。

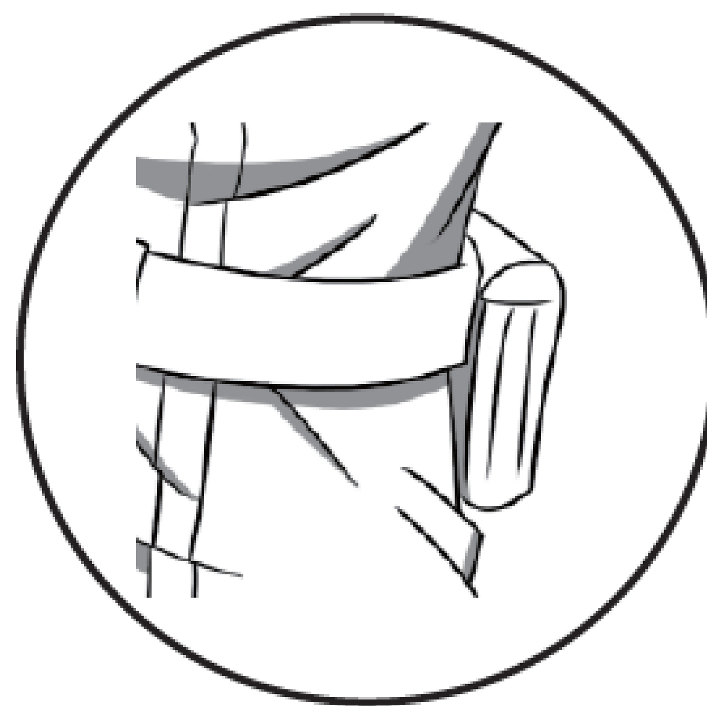


9 整理画面，最终效果图完成。这是一个惊讶慌张的动作，人物惊慌的表情配合着抗拒的身体姿势，昭示着美少年似乎是遇到了什么不可思议的事情。





惊恐的表情通常的表现方法是：瞳孔收缩，嘴巴紧闭或者紧咬着牙。



人物穿的是休闲式样的服装，腰部搭配着这样一个小包。



因为人物的屈膝动作，因而在膝盖处产生了密集的褶皱。

5.3.5　实战——盛气凌人的少年

盛气凌人的绘制手法一般是以人物的表情为主，如高傲的眼神搭配着自信的微笑。

绘制草图



1 首先用线条勾勒出人物侧身站立的姿势，两只手叉在腰间。



2 勾勒出人物的体块。注意人物的肩膀与头的连接处，肩膀倾斜的角度。



3 大致地勾勒出人物的身体轮廓。注意透视的变化带来的影响。



4 添加头发，大致地画出衣服。勾勒出头发的轮廓，衣服可以画得随意一些。



5 绘制出五官，并在上一步的基础上将衣服细化，用流畅的线条添加褶皱，使衣服显得自然。



6 继续完善人物的外形。刻画人物的五官，并给衣服添加细节，注意画面线条的疏密变化。

整理画面



7 整理画面，擦除多余的线条，效果基本呈现，拟定好光源为下一步做准备。



8 绘制阴影，头部的阴影可以绘制得浓密一些，用强烈的明暗对比突显人物居高临下、盛气凌人的姿态。



9 一个盛气凌人的美少年绘制完成，注意五官要配合得当，才能体现出人物的情绪。





头发遮住半张脸、嘴角自信上扬，体现出盛气凌人的样子。



插进裤袋的手，要用适当的褶皱和阴影来体现。

5.3.6 实战——情绪低落的少年

情绪低落的美少年可表现为心痛欲绝、歇斯底里等不同的伤心画面。下面就来看看这种安静而忧伤的美少年应该如何绘制。

绘制草图



1 人物伤心时通常是弓着背，全身蜷缩在一起。勾勒线条时要将人物的大致形态表现出来。



2 大致画出人物的身体块面，使人物看起来比较立体。先将形体找准，不必过于追求线条的精细。



3 流畅地勾勒出人物的身体外轮廓，注意臀部和踝关节的透视以及各个部位线条的穿插。



4 在前面草图的基础上，继续刻画出人物的头发、衣服和鞋子，使人物的外形轮廓清晰起来。



5 在上一步的基础上将衣服细化，适量地添加褶皱。画褶皱时注意线条的疏密变化。



6 刻画人物的五官，如一双无精打采的眼睛；给服装增加细节，如衬衫的条纹、腰带和鞋带。

整理画面



7 整理画面，将前面几个步骤的线条擦除，人物的线稿便呈现出来了。



8 绘制人物的阴影，整个人物又增添了几分忧郁的神色。

9

一个忧郁的美少年绘制完成。他双手交叉在胸前，低垂着眼睛，似乎在回忆着什么，脸上写满了忧郁。



美少年低垂着眼睛，茫然地望着远方。



用皱褶表现膝关节的起伏，注意裤子的线条穿插。



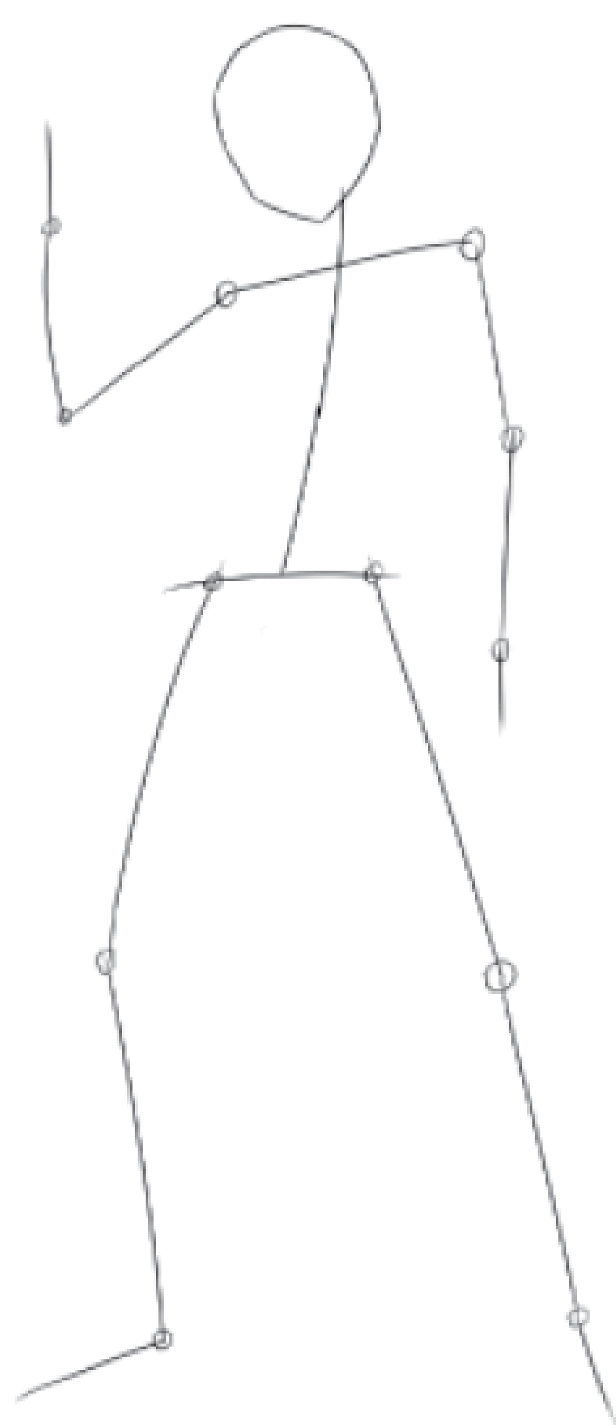


5.3.7　实战——充满自信的少年

充满自信是很多动漫美少年都有的特征。自信是通过人物表情和肢体语言共同体现的。

绘制草图



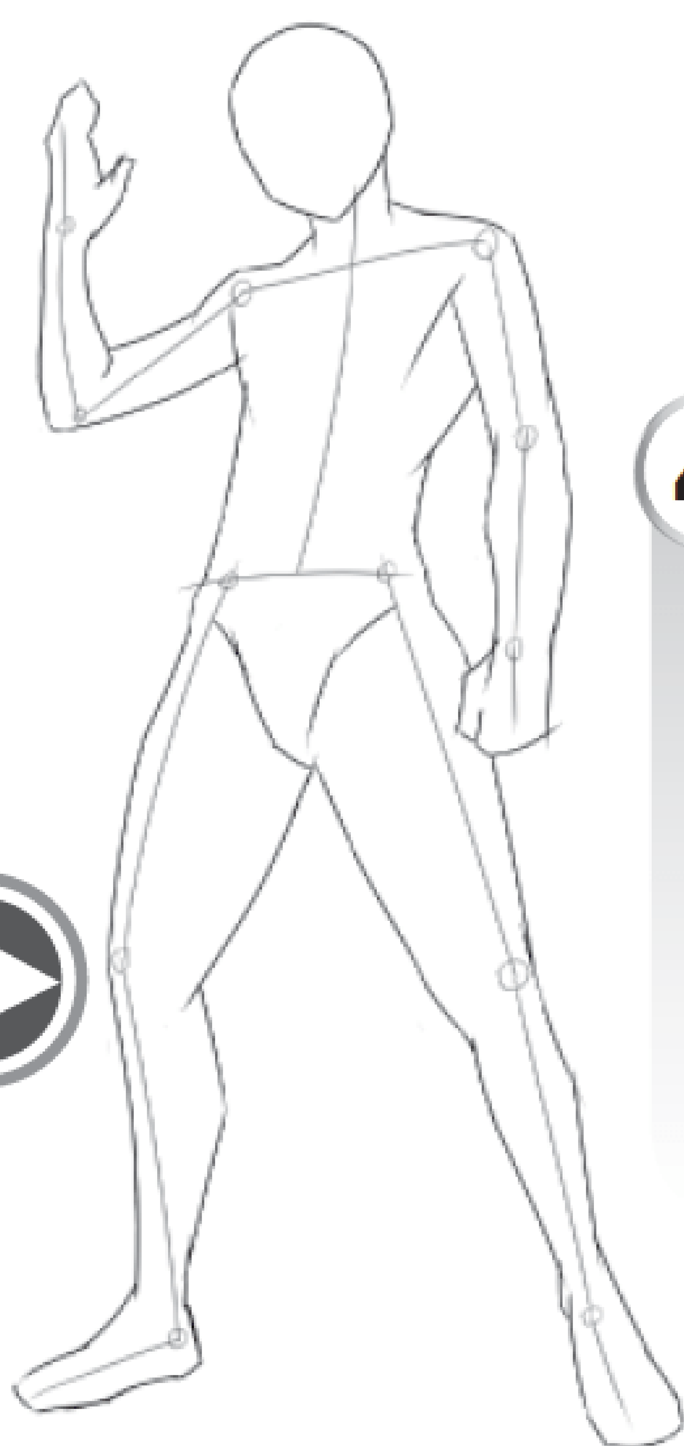


1 绘制一个静态的站立姿势，除了一只手举起外，人物的躯干线都是比较直的。

2 用小圆圈画出人物的关节，人物的身材比例大概是8头身。

3 用肯定的线条勾勒出人物的基本轮廓，注意轮廓需要符合人体的结构。





4 细化人物的外形，绘制出手指，检查并修改轮廓，为下一步做准备。







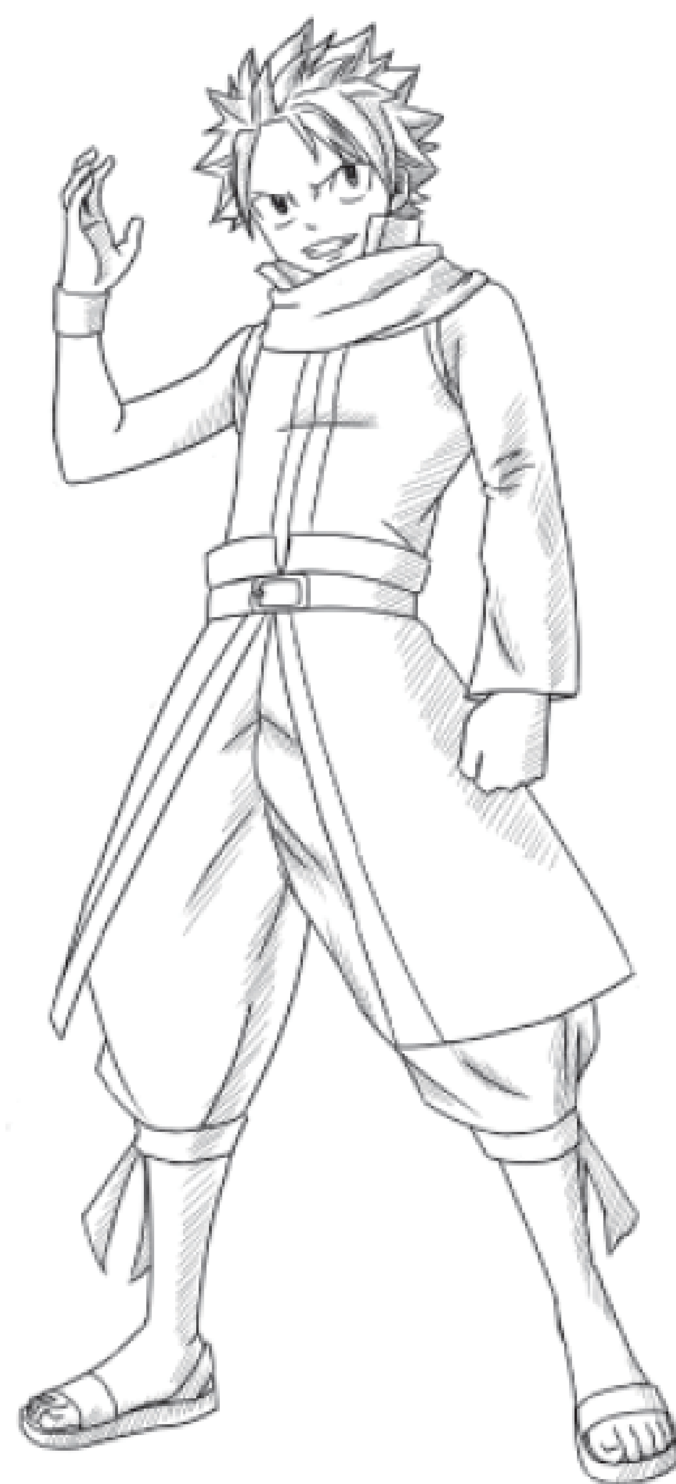


5 绘制服装、头发的外形以及人物的双脚，找好五官的位置。

6 绘制人物的五官，细化头发，并给人物服装添加褶皱。

整理画面





7 把多余的线条擦除，刻画出人物的五官，给服装添加细节。

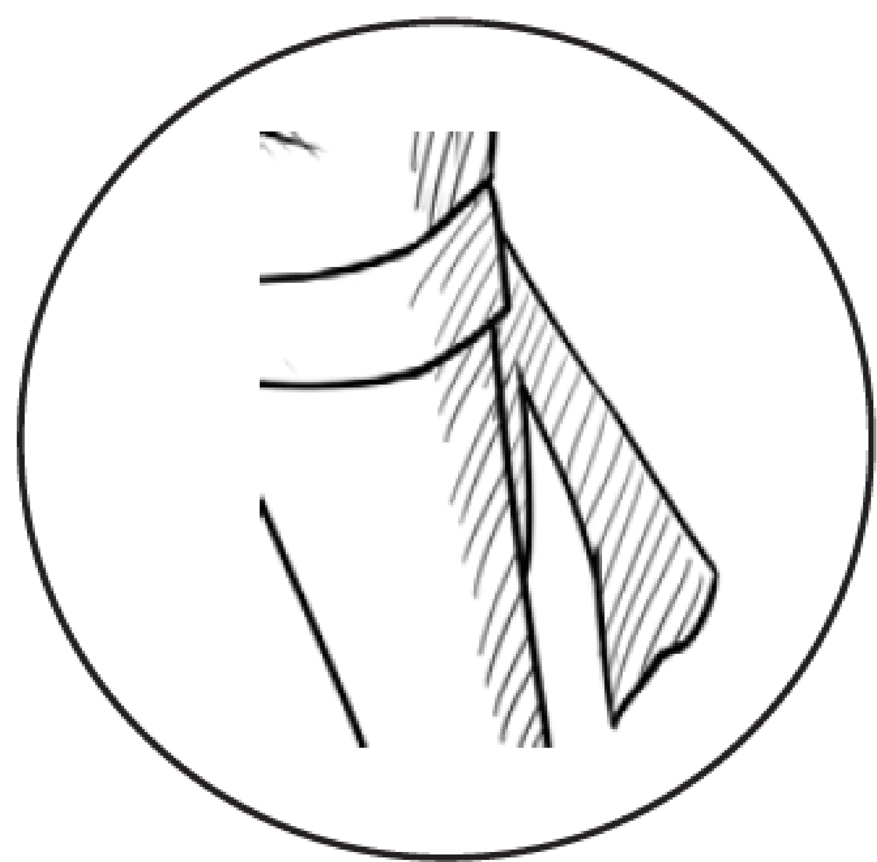
8 添加阴影，增强人物的画面感和立体感，注意阴影的方向要统一。



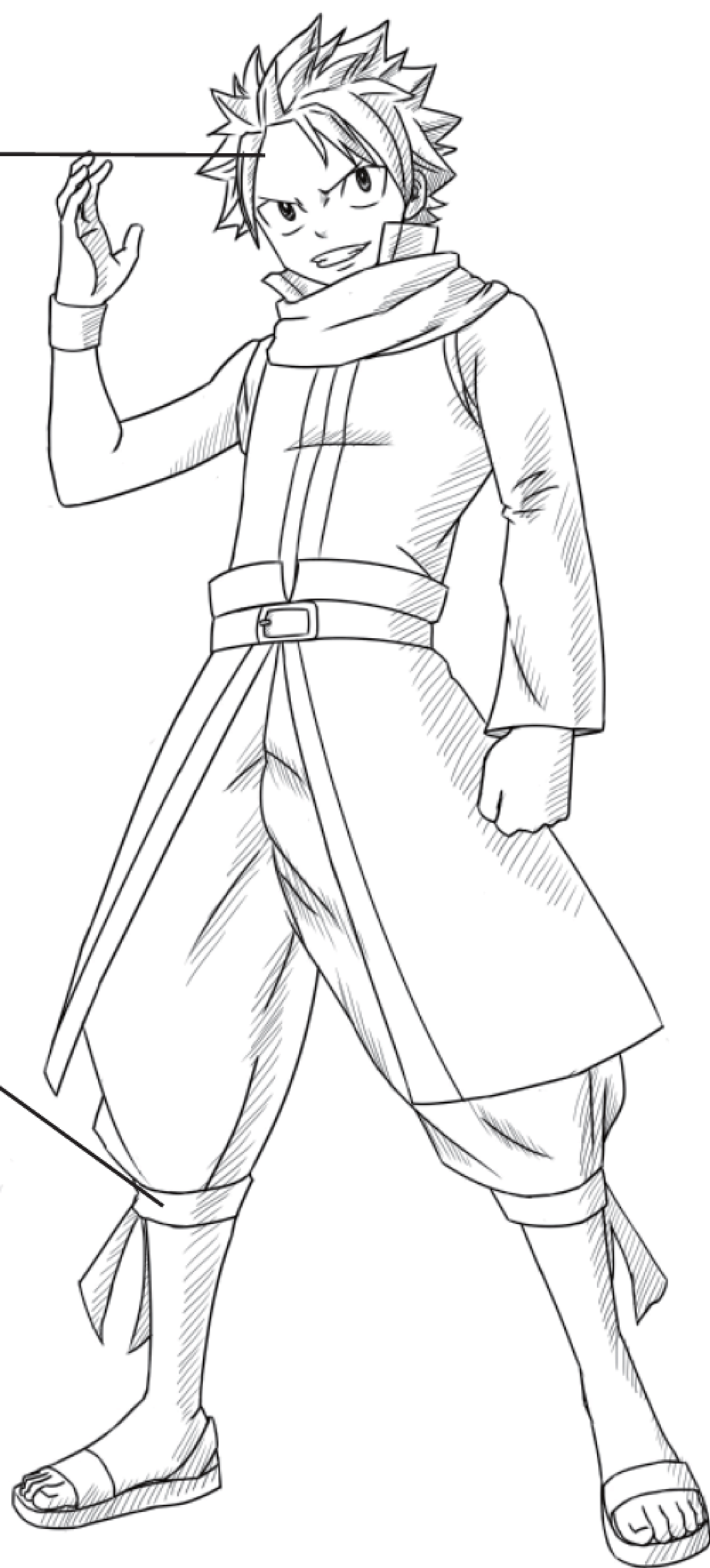
9 最终效果图完成。一位身着帅气侠客装、拥有矫健的身姿、充满自信的美少年呈现在眼前。站姿下人物的动作幅度不大，关键是把握身体的比例和重心。



注意竖起的衣领和围巾的体积感，以及炯炯有神的眼睛。



给带饰添加阴影，表现前后关系，绘制出立体感。



5.3.8 实战——尴尬窘态的少年

在许多漫画笑料里都有角色尴尬的场面，下面来看看如何表现角色尴尬的窘态。

绘制草图



1 首先用简单的动态线表现人物的动作，然后根据动态线勾勒出人物具体的动态结构，此时线条不用太讲究。



2 根据人物头部的轮廓绘制脸部、五官和头发，注意线条要流畅，要有轻重缓急的变化，这样线条才会生动。

3 根据身体的动态结构，绘制人物的外套和手掌，在身体的转折处绘制褶皱，用较浅的线条绘制出外套上的针织线。



4 绘制人物的裤子和短筒皮靴，在裤子和鞋子的结构转折处添加褶皱，用较浅的线条绘制拼布效果，增强画面的层次感。





整理画面



5 刻画人物的眼睛，瞳孔不能全黑，要有灰色过渡和高光，这样眼睛才会更加有神。





6 给上半身添加阴影，衣服的褶皱很多，阴影要根据褶皱进行添加，这样画面才会更加生动。



7 给人物的牛仔裤添加阴影。阴影要根据褶皱进行添加。添加阴影后，画面立体感增强。





8 给人物的鞋子添加阴影，阴影要在鞋子的周边添加，这样更能表现鞋子的质感。





9 最终效果图完成。少年一只手挠着后脑勺，脸上一副扭捏的表情，透出尴尬的内心情绪。





眉头轻皱，眉眼之间透出尴尬的表情。



为了体现衣服的棉质特点，要用波纹线来绘制衣服的棉袖口，这样可以让服装更真实、自然。

5.3.9 实战——得意洋洋的少年

休闲西装较正统西装更加轻松随意，下面介绍穿休闲西装得意洋洋的少年的绘制方法。

绘制草图



1 用动态线条确定人物的动作，肩膀和腰部的两根线的倾斜确定了人物的动态。



2 用流畅的线条勾勒人物站立、右边手臂放于颈前拿捏物品的姿态。

3 根据身体的动态结构绘制人物的头发和服装，头发的绘制需要流畅，方向要一致。



4 继续上一步，根据身体结构添加褶皱，增强画面的层次感。西装质地较硬，所以线条比较短并且直。



整理画面





5 描绘出上半身的线稿，画出领结的花纹，注意绘制头发的线条要流畅。

6 给头发添加阴影。根据衣服的褶皱，给西装外套和衬衫添加阴影。





7 绘制出下半身线稿，添加细节，轮廓线条要清晰流畅。

8 在裤脚的遮挡处给鞋子添加阴影，阴影大多分布在褶皱附近。



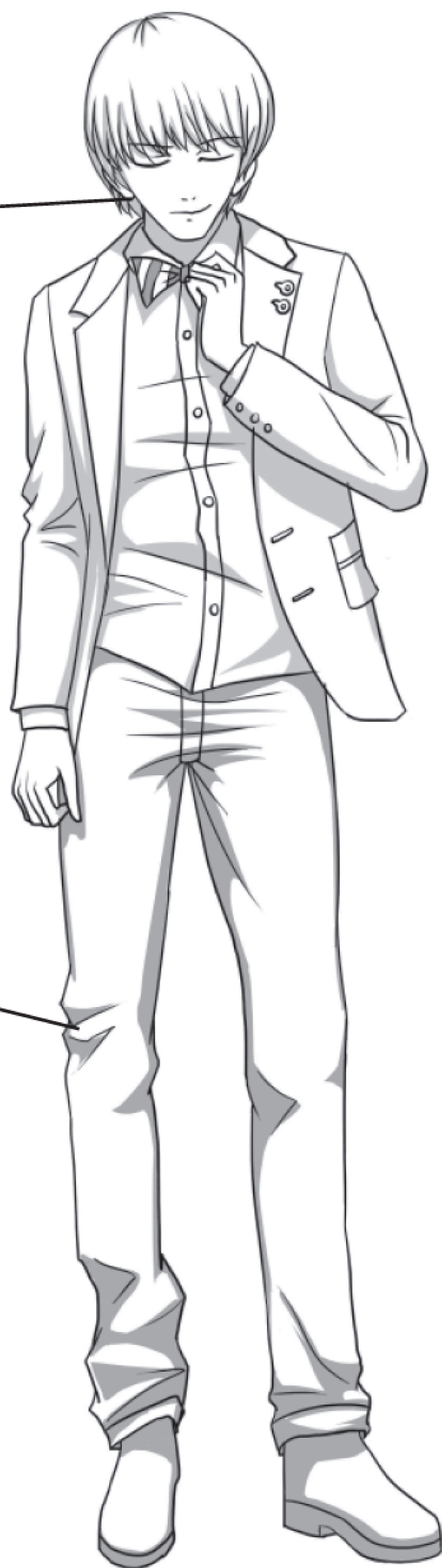
9 最终效果图完成。美少年一身修身的休闲西装，帅气地整理着领结，露出得意洋洋的表情。



眉毛轻挑，嘴角上扬，面露一幅得意的样子。



休闲西装布料较硬，褶皱一般出现在结构转折处，其他部位通常是起伏不大的线条。



第6章

身体绘制技法

漫画中的美少年有着不同头身和不同体型的身材，要绘制出让人印象深刻的美少年，身体的绘制也是很重要的。为了使初学者能够快速掌握美少年身体绘制技法，本章除了对人物身体的每个部位进行理论讲解外，还通过不同头身和不同体型的美少年案例绘制来进行身体绘制的讲述。



6.1 美少年身体绘制技巧

美少年不仅要有英俊的五官和有型的头发，还要有完美的身姿。不同类型的美少年有不同的身材体型，如要表现热血型美少年，就要有比较健壮的身型，这样会给人强壮有力而又积极向上的感觉，而温柔型美少年通常比较瘦弱纤细。下面就来看看如何绘制美少年的身体。

6.1.1 5种美少年身体的绘制

“健硕”一词在漫画中是指身材比例完美、健康而又充满活力，下面来讲解漫画中各类美少年的身体特点。





成熟型美少年：身材中等偏向于强壮，给人以安全可靠的感觉，躯干线条硬朗而又不失柔和，肌肉感较强烈。





阳光型美少年：身材苗条适中，躯干线条显得较圆润，肌肉感不强，给人以亲和感，有清爽可人的诱惑力。







冷酷型美少年：身材偏瘦，肌肉起伏感不强，但不失美感。





热血型美少年：做事直来直去，比较活跃的一类美少年，四肢健壮，肌肉感较强，躯干线硬朗，轮廓分明，性感来自于无限的活力和健美的身材。





腹黑型美少年：身型相对于冷酷型美少年要健壮一些，但身体韧性柔软，给人以阴柔的感觉。



6.1.2　描绘美少年有力的四肢

四肢是表现人物最直观的动作，在漫画中美少年不管是什么样的姿态造型，都需要四肢的完美配合才能表现出人物最佳的神态，所以绘制人物的四肢也是很重要的。

手臂

绘制手臂需要注意通过三个关节点来表现骨骼的运动，肌肉是男性强壮有力的表现。



表现手臂不同的动作时，注意手臂在不同角度下的透视关系。



绘制手臂自然下垂时，手臂上肌肉起伏的线条不明显。



手臂弯曲时，肌肉会产生收缩和拉伸的现象。

腿部

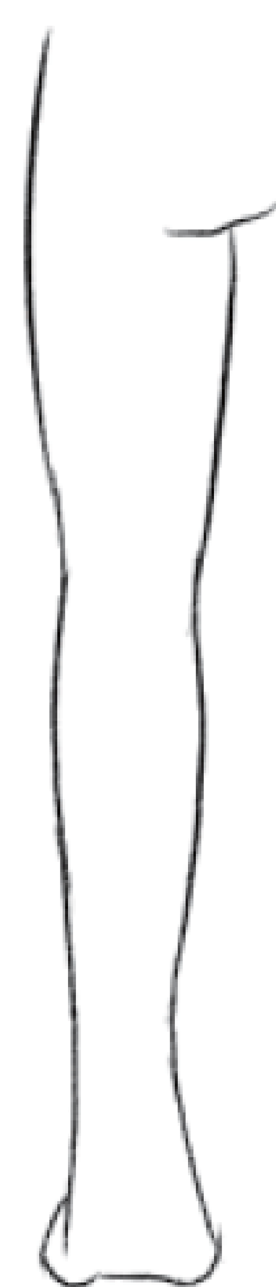
要表现出美少年修长有力的腿部，绘制时注意肌肉的凸起部分和收缩部分，以及脚跟和脚踝在不同角度下的状态。











绘制直立后脚跟时，小腿的轮廓线比大腿轮廓线的起伏要明显。



绘制侧面时，膝盖部分凸起，腿部的肌肉明显，这样才会有立体感。



腿部弯曲时，小腿的肌肉收缩形成一条完美的曲线轮廓。

6.2 美少年不同头身比例的绘制

前面已经讲解了美少年的躯干和四肢的绘制，下面通过几种不同头身比例的美少年进行表现。

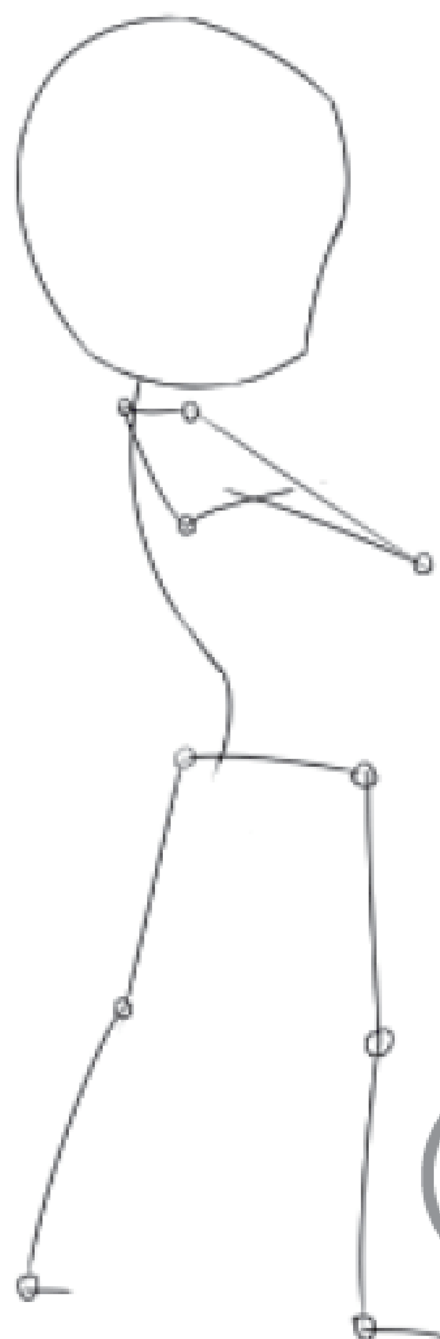
6.2.1 实战——3头身美少年

3头身的美少年是属于Q版美少年，特点就是可爱，用现代词来说就是“萌”。

绘制草图



1 用线条勾勒出一个Q版3头身的美少年的动态线，头部占了整个人物身高的三分之一。



2 根据动态线将人物的身体关节标注出来，因为是Q版人物，所以四肢相对短小。

3 绘制出人物大概的身体外形轮廓，这是一个扭头回望的动作。



4 修正外形轮廓，绘制出人物的手指，这一步将动态完全确定下来。









5 在上面的基础上将人物的头发和服装绘制出来，找准五官的位置，绘制时线条要流畅。

6 简单地画出五官，给头发添加细节，给人物的服装绘制褶皱，人物的衣服的褶皱比较短。

整理画面





7 整理画面，擦除多余的线条，刻画出人物的五官，在人物的衣服上加一些纹饰，增加人物的可看性。

8 绘制阴影，注意阴影在人物每个部位的表现，这样人物的立体感才会增强。

9 最终效果图完成。3头身的Q版美少年是非常可爱的，酷劲十足的头巾，嘻哈的辫子，使人物看起来更加可爱。

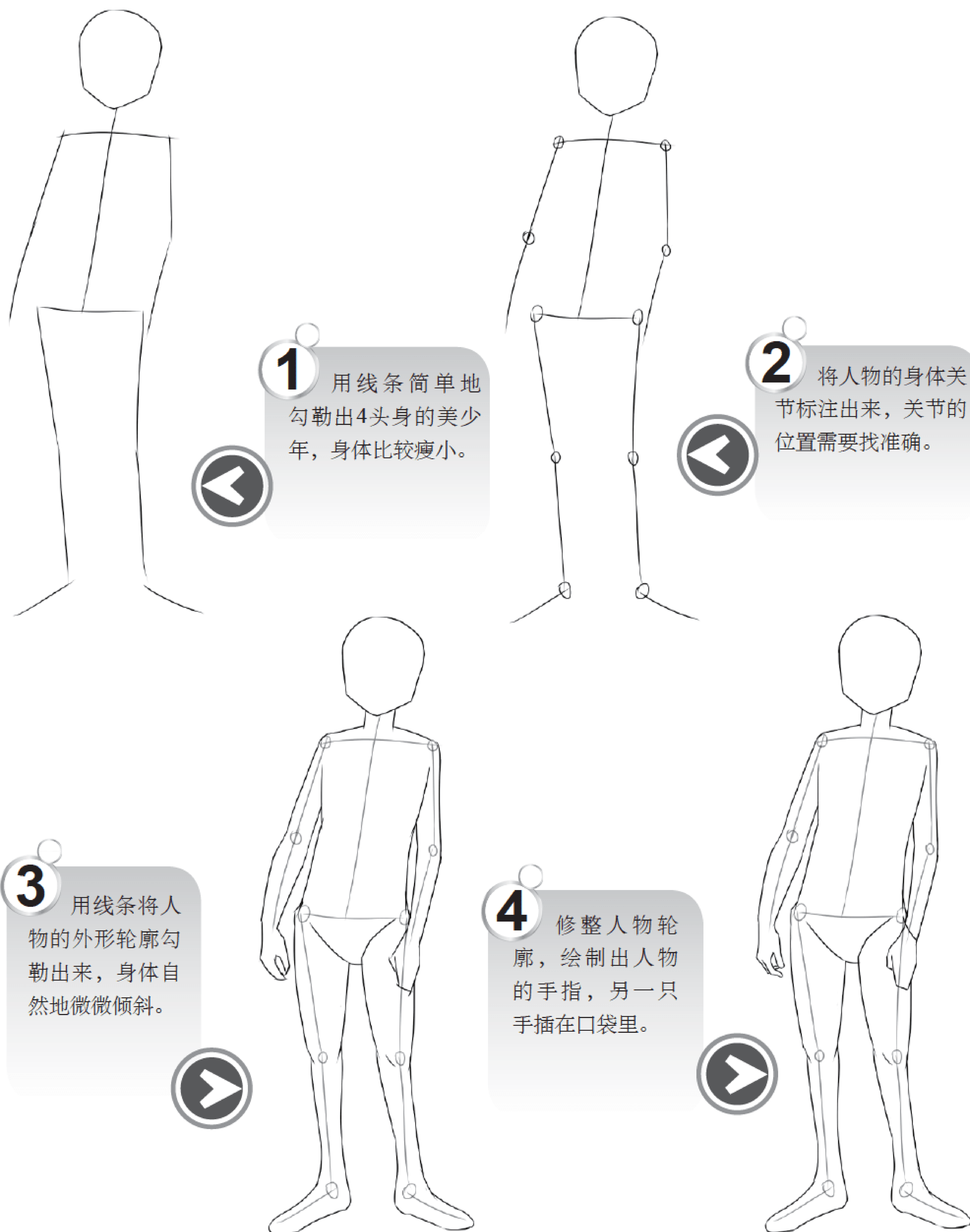
因为肩膀高于视平线，所以是仰视的角度，注意正确地表现仰视下肩膀的形状。

隆起的髋骨和身体的扭动使腰部产生褶皱。

6.2.2　实战——4头身美少年

4头身的美少年正处于儿童时期，身形还在发育中，所以整个人物显得很圆润。

绘制草图





5 找准五官的位置，在草图的基础上绘制人物的头发和衣服，衣服的外形要根据人体的轮廓来绘制。



6 绘制人物的五官，给头发添加一些发丝，添加衣服褶皱，衣服较宽松，所以线条可以柔顺一些。

整理画面

7 整理画面，擦除多余的线条，刻画少年的五官，绘制鞋的细节。



8 添加阴影，注意阴影的边缘要圆滑，否则阴影看起来不整洁。





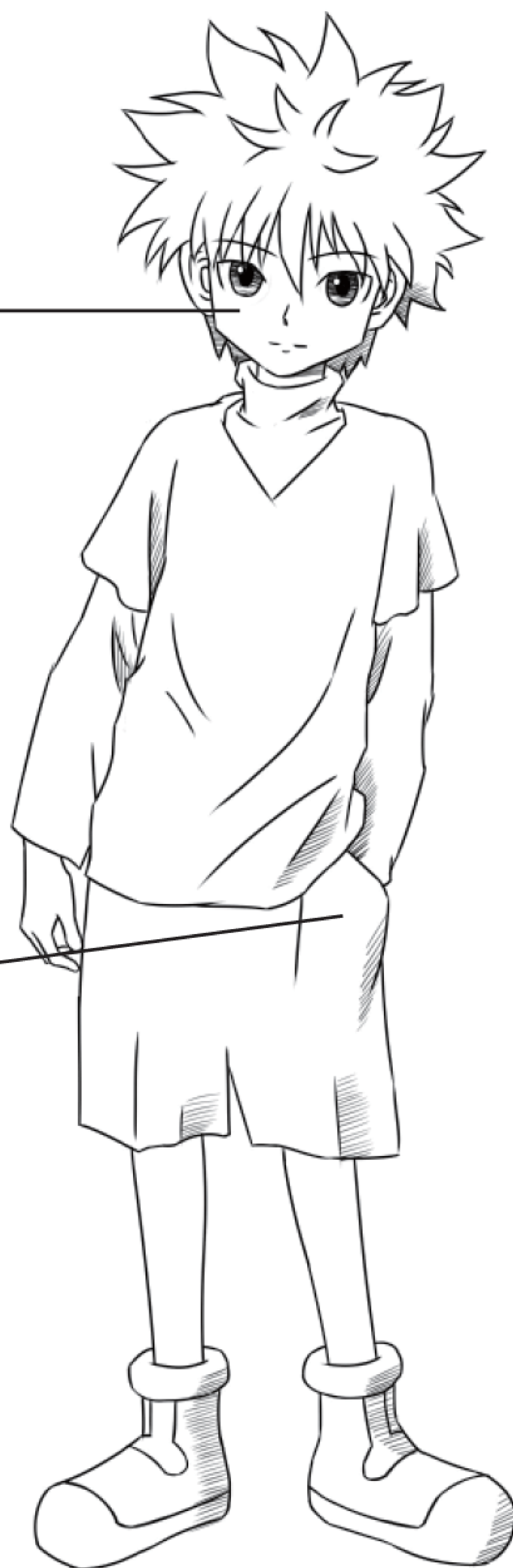
9 最终效果图完成。温柔的目光，清秀的脸庞，这是一个非常可爱的4头身美少年。



正太类型的美少年眼睛一般比较大，而且有神。



注意手插在口袋里的表现，手臂的挤压使衣服产生褶皱。



6.2.3 实战——6头身美少年

6头身的美少年通常是青少年的体型，正处于不羁的少年热血时期。

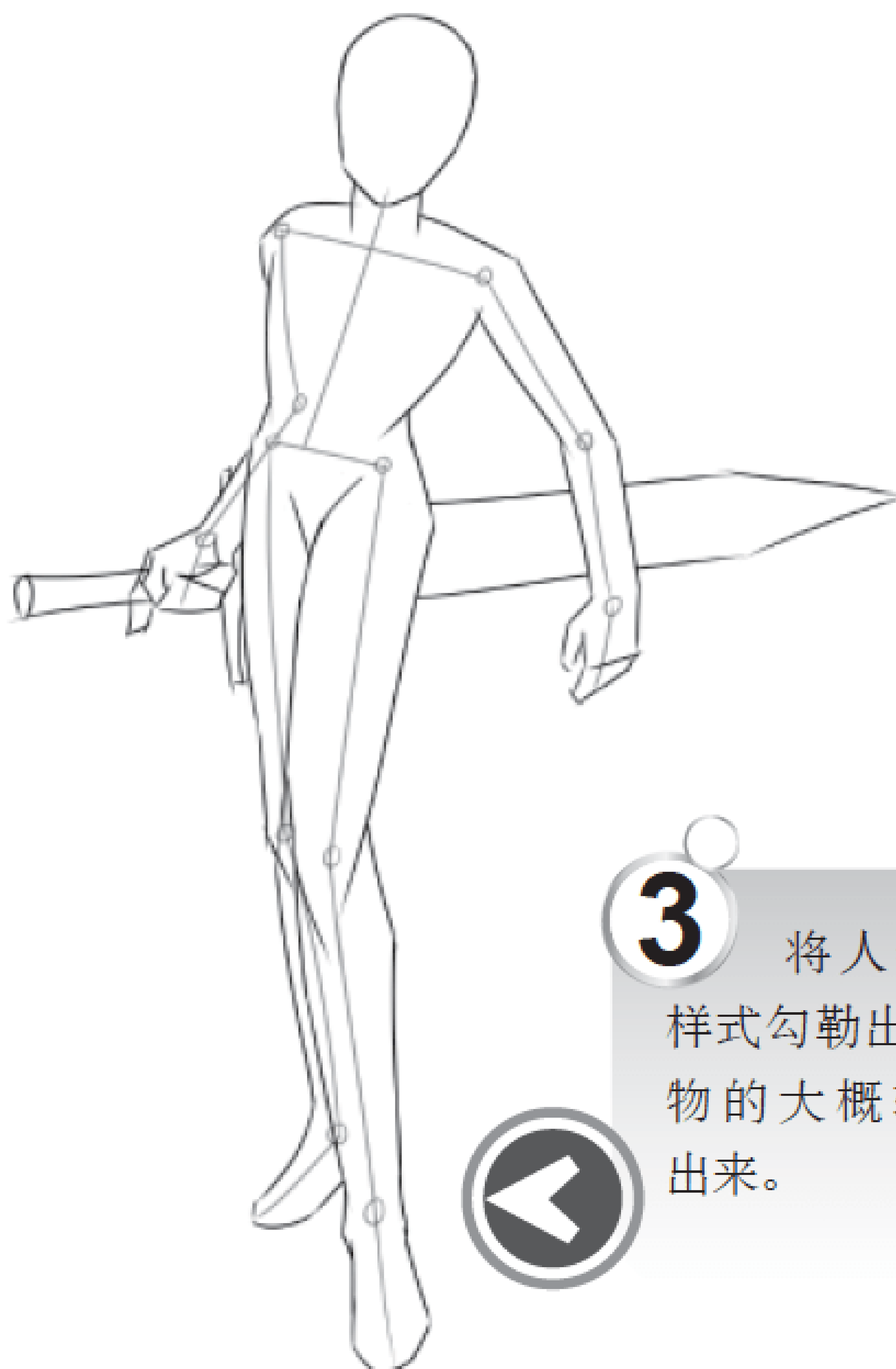
绘制草图



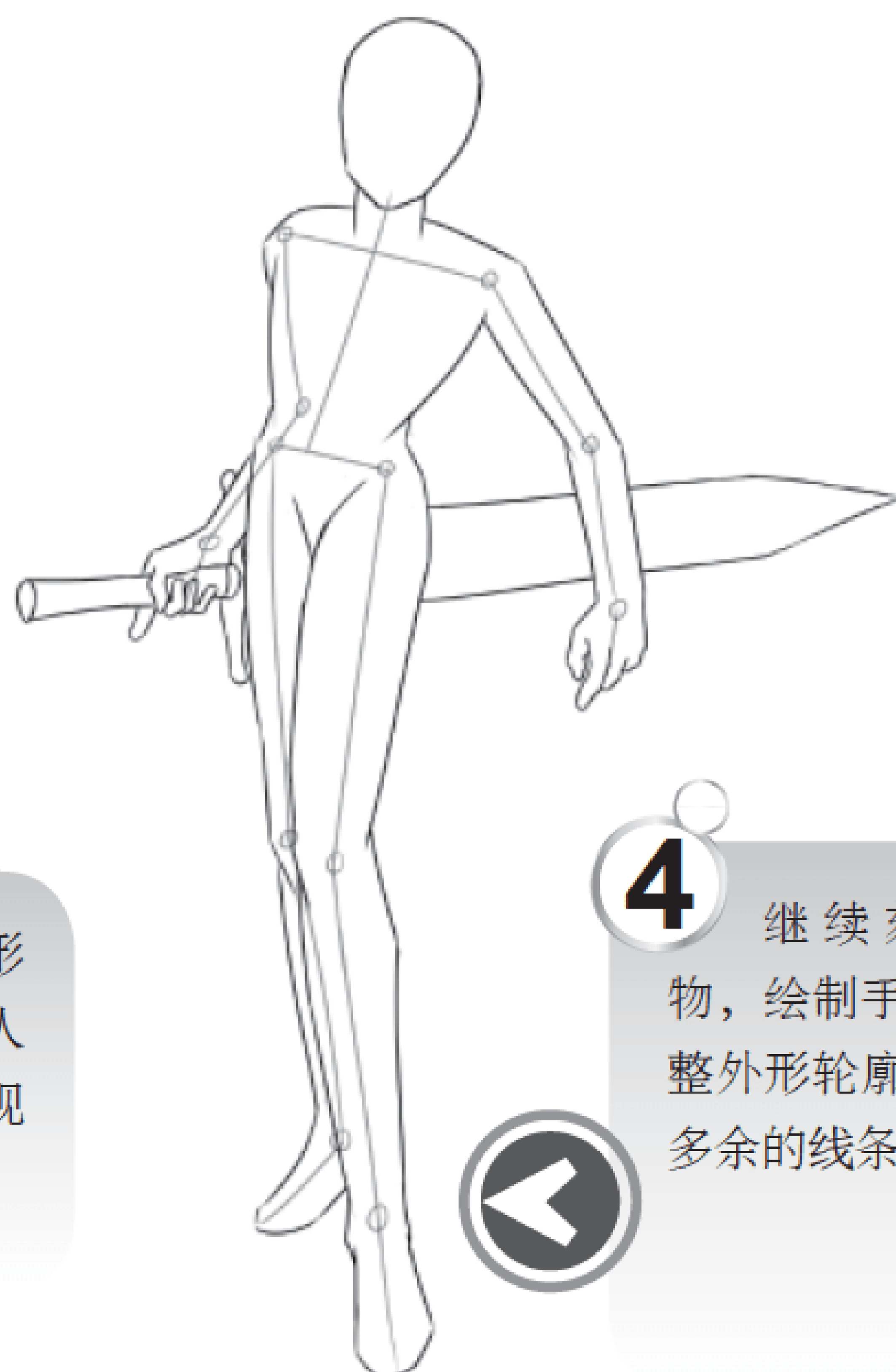
1 漫画人物为一个6头身的美少年，用线条表示出他的动态。



2 将人物的关节绘制出来，以便下一步做参考。

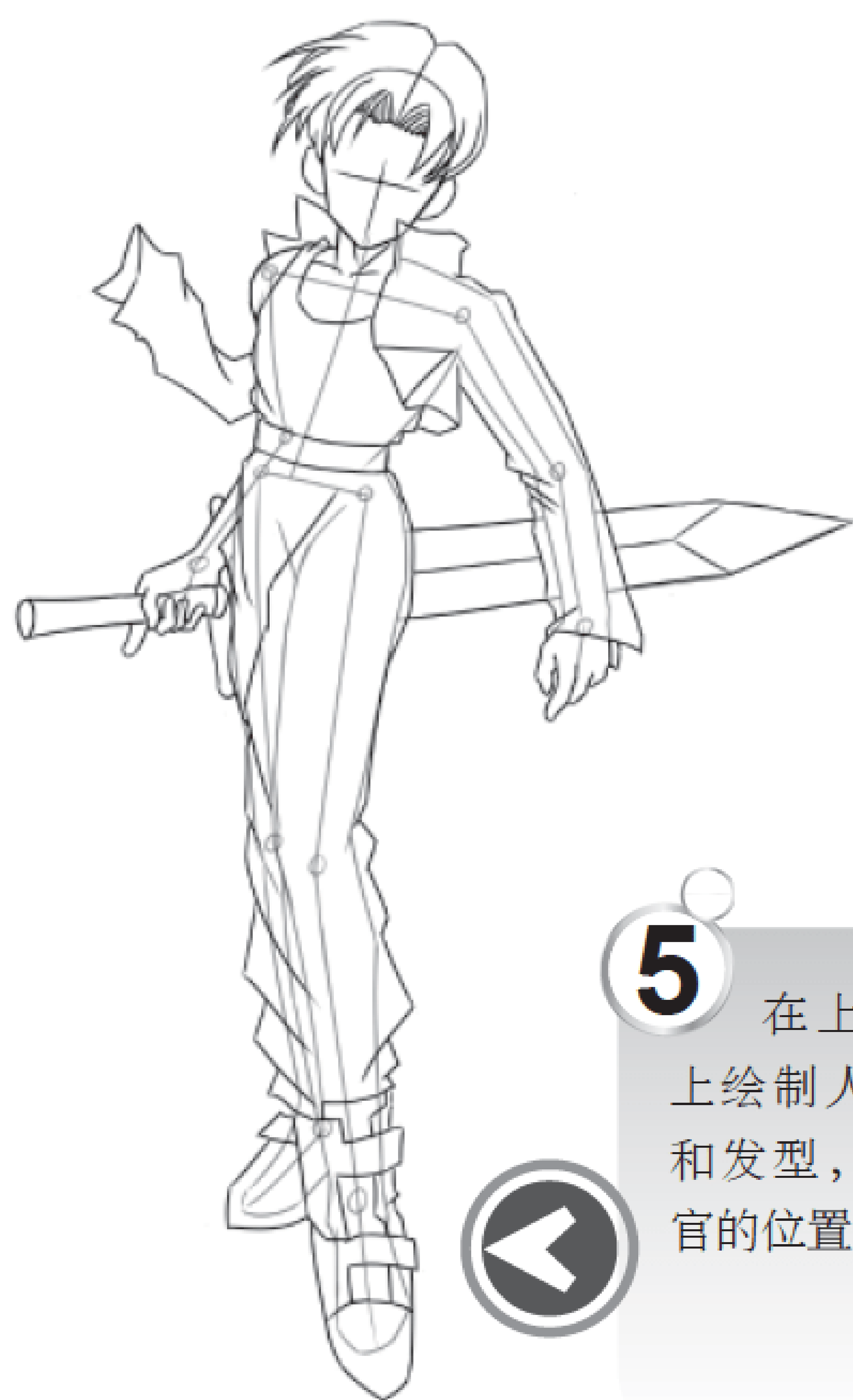


3 将人物的外形样式勾勒出来，使人物的大概轮廓显现出来。

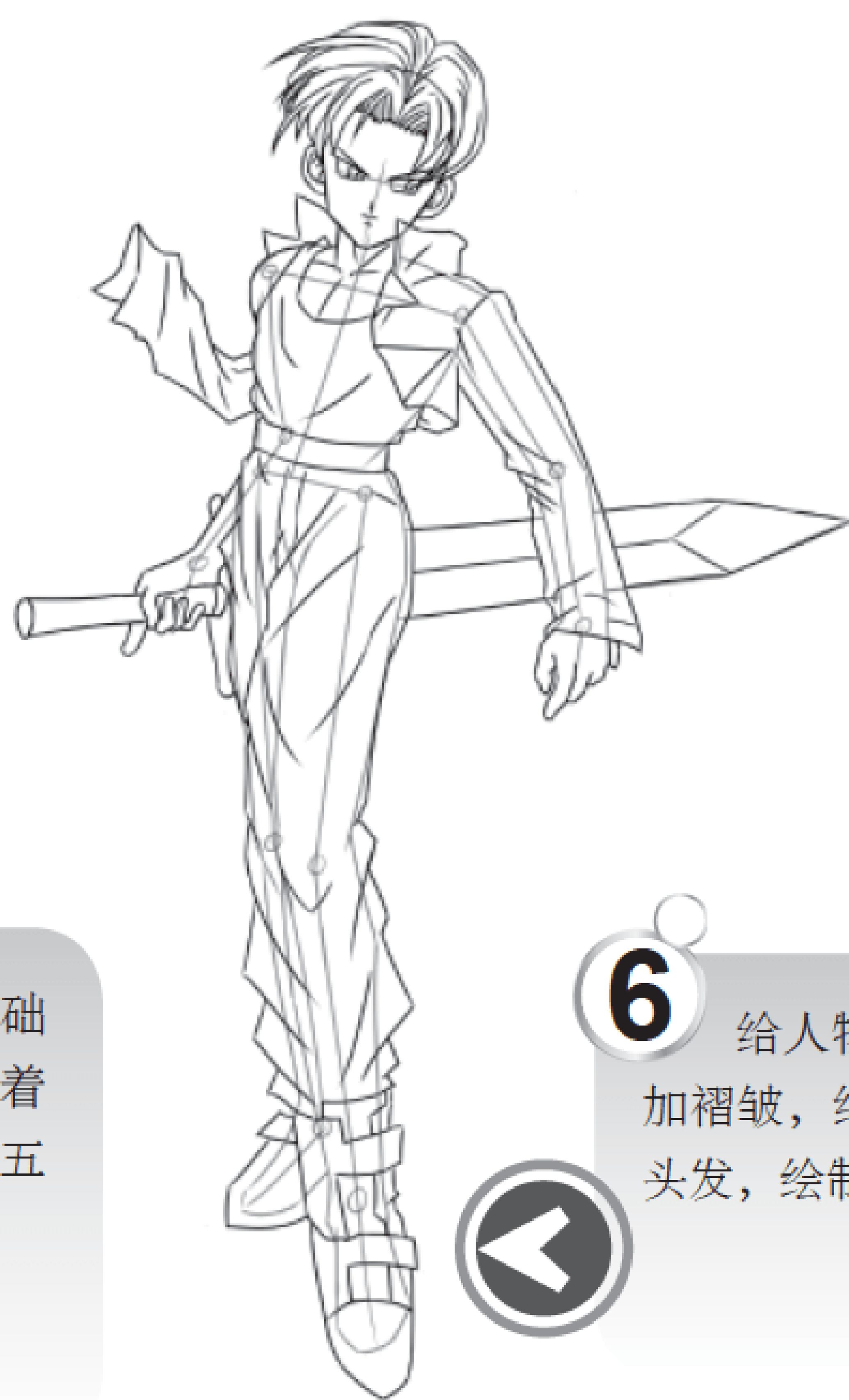


4 继续刻画人物，绘制手指，修整外形轮廓，擦去多余的线条。





5 在上面的基础上绘制人物的衣着和发型，并确定五官的位置。

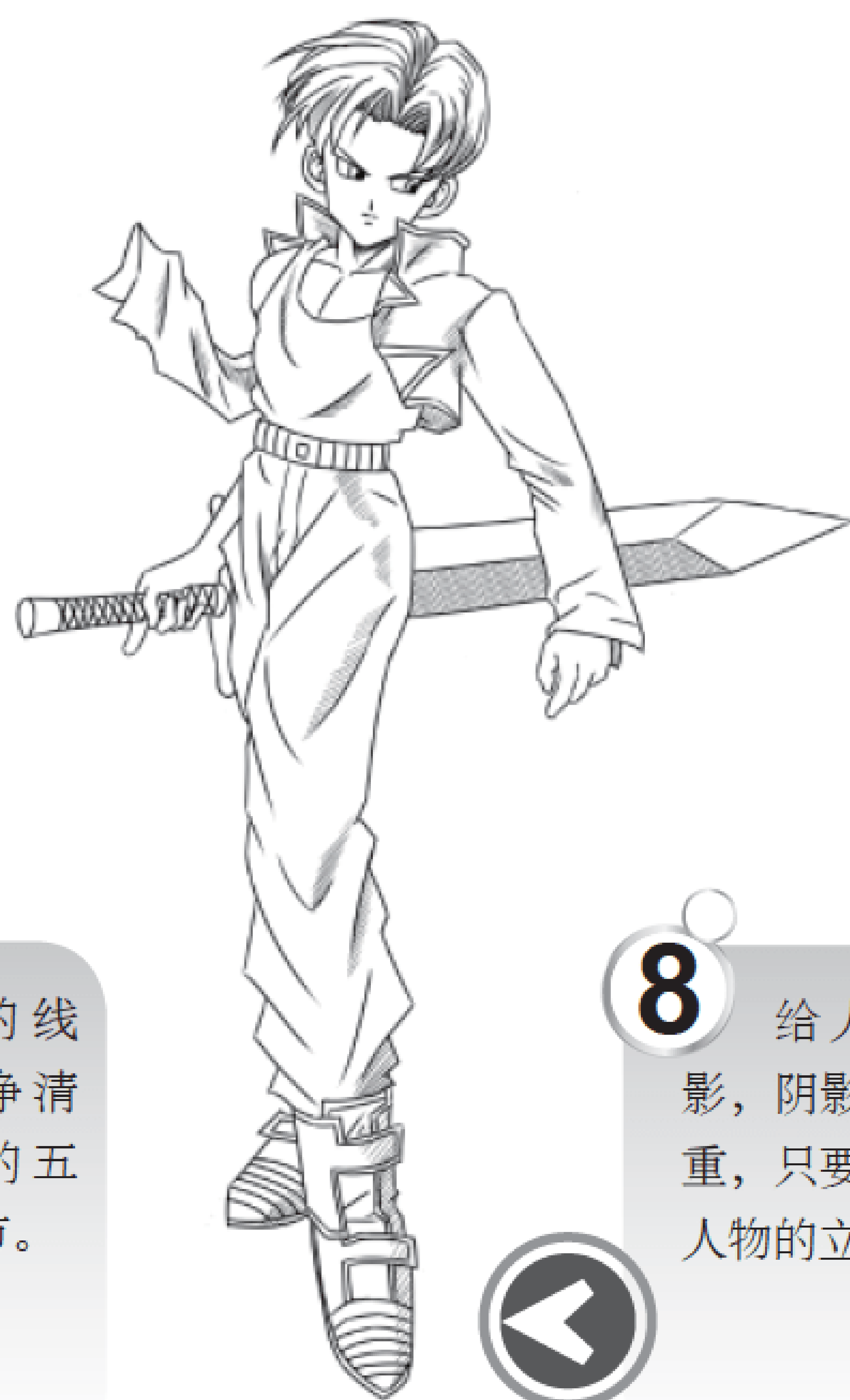


6 给人物的衣服添加褶皱，细化人物的头发，绘制五官。

整理画面



7 擦去多余的线条，使画面干净清晰，刻画人物的五官，完善画面细节。



8 给人物添加阴影，阴影不必过于厚重，只要能够表现出人物的立体感即可。

9 最终效果图完成。这是一个持剑傲立的英俊少年，脸上尽管稚气未脱，但充满了年轻人特有的神采。

犀利的眼神，飘逸的头发，微抿的嘴角，头稍微倾斜，都表现了少年潇洒不羁的特点。

注意脚踝的透视，俯视的角度下从正面看，脚掌和小腿成一条直线。



6.2.4　实战——7头身美少年

7头身的男性身材在漫画作品中比较常见，是属于比较适中的男性身材。

绘制草图



1 用线条简单地勾勒出人物双手插裤兜的站立姿势。



2 绘制人物的身体结构，以确定人物身材的大概比例。

3 在人体结构的基础上，将人物的头发、衣服和鞋子的大概外形绘制出来。



4 继续刻画人物的衣服，绘制人物的五官，细化衣服的褶皱时要注意根据人物的动向来绘制。



整理画面





5 绘制人物的上身部分，绘制头发时注意每一绺头发要不一样，线条要流畅，要有粗细变化。

6 绘制人物眼睛的瞳孔，添加高光，使人物的目光更加有神，根据顶部的光源绘制人物上身的阴影。



7 继续绘制人物的裤子和鞋子，绘制裤子时要根据人物的身体动向绘制褶皱效果。



8 给人物添加阴影，绘制阴影时注意光源是从右边照射过来的，所以阴影应该在人物左边的位置。

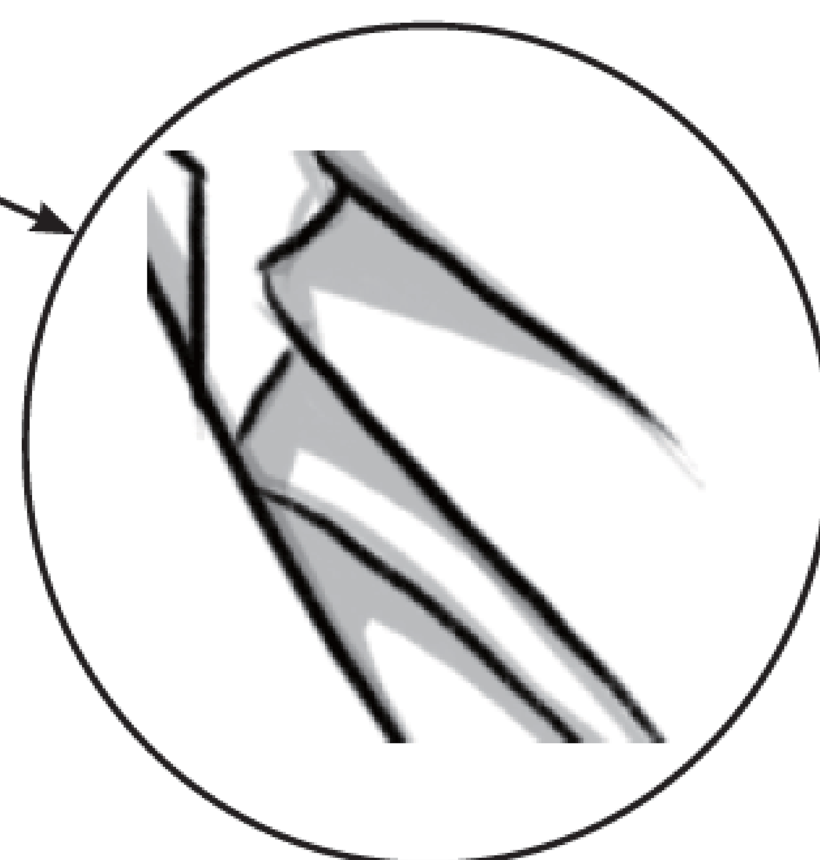


9 擦去多余的线条，一个双手插裤兜的美少年绘制完成。7头身的男生在动漫成年人中是比较适中的男性身材，所以比较常见。





眉毛高挑，嘴唇紧闭，加上人物双手插裤兜的姿势，使人物显得比较冷酷。



由于手臂撩起衣服插裤兜的动作，使衣服层叠在一起而产生的褶皱效果。

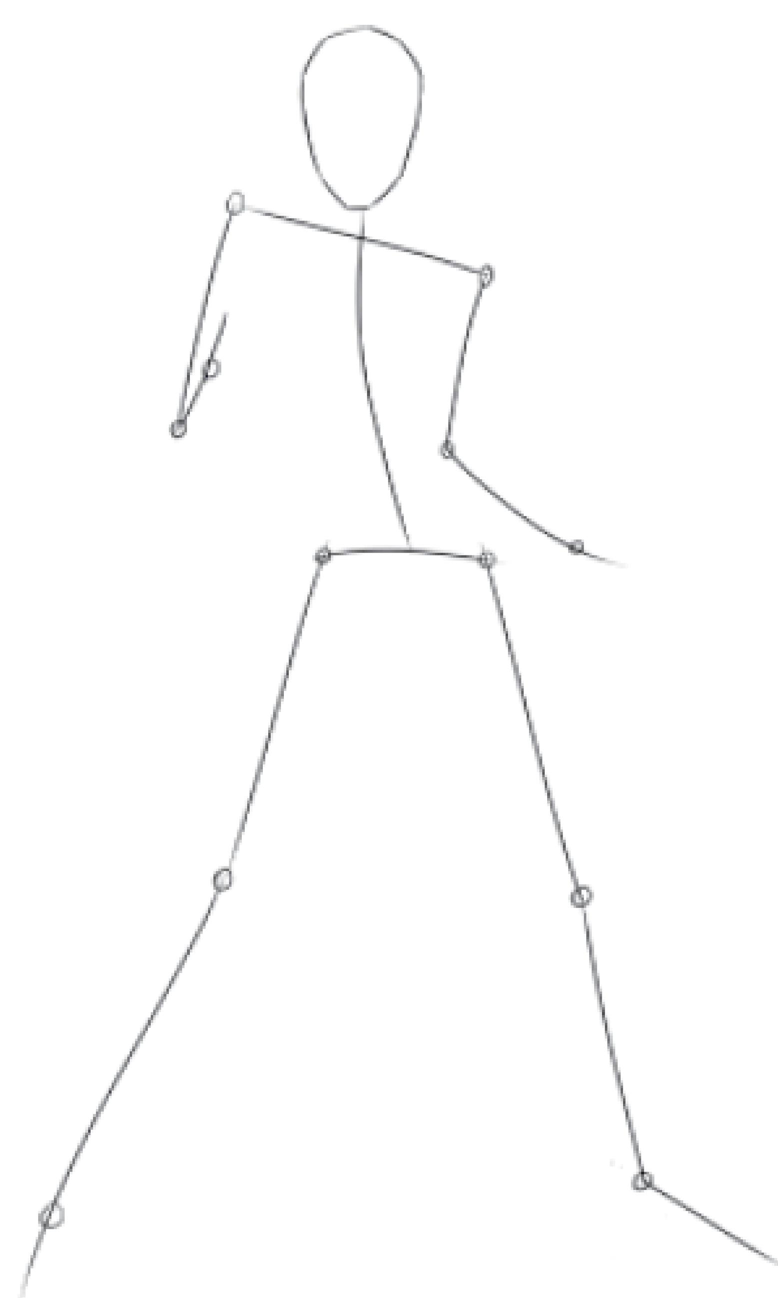
6.2.5 实战——8头身美少年

在漫画中，8头身适用于大多数青少年的身材，这样的身材使少年看起来英俊挺拔。

绘制草图



1 用线条勾勒人物的大概形体，两只手分布在身前身后，微微抬起。



2 将人物的关节勾勒出来，肩膀微侧着，左边的手有强烈的透视感。



3 给人物绘制一个大概的外形样式，抓住大的身体结构，简练地画出轮廓。



4 继续刻画人物外形，绘制人物的手指，手的外形需要把握准确。





5 找准五官的位置，在草图的基础上绘制人物的头发和衣服轮廓。

6 画出五官，给衣服添加褶皱，褶皱多出现在关节等地方。

整理画面





7 刻画人物的五官，整理画面，擦除多余的线条，给人物添加装饰。

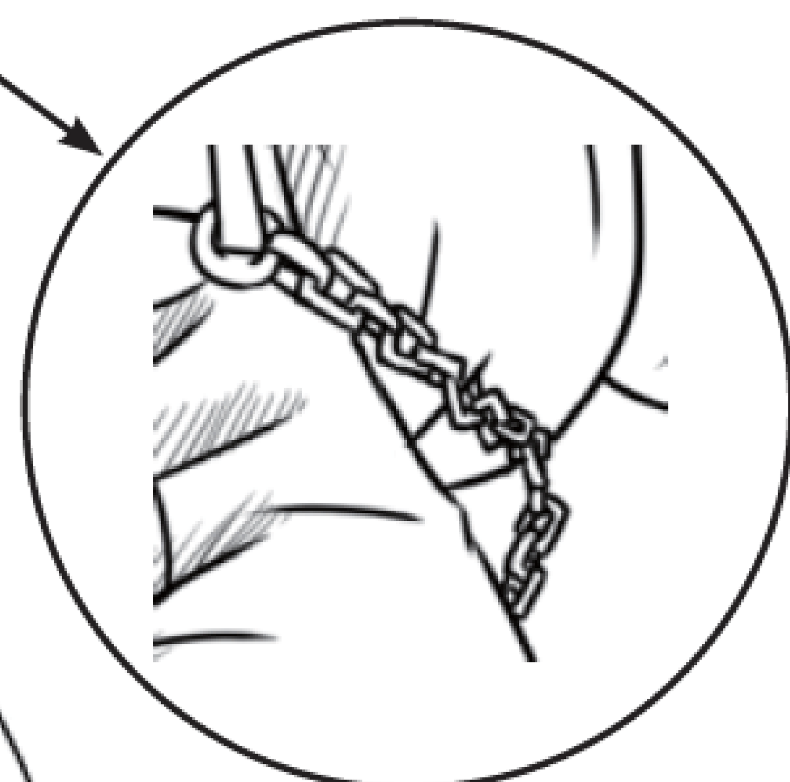
8 根据衣服的褶皱来绘制阴影，阴影出现的方向要一致。

9 最后看看人物的整体效果，宽阔的臂膀，英俊的面孔，潇洒的姿势，一个身材健美的美少年绘制完成。





因为透视的关系，看到的是手臂正面，绘制时一定要准确，否则人物的手臂看起来会极不协调。

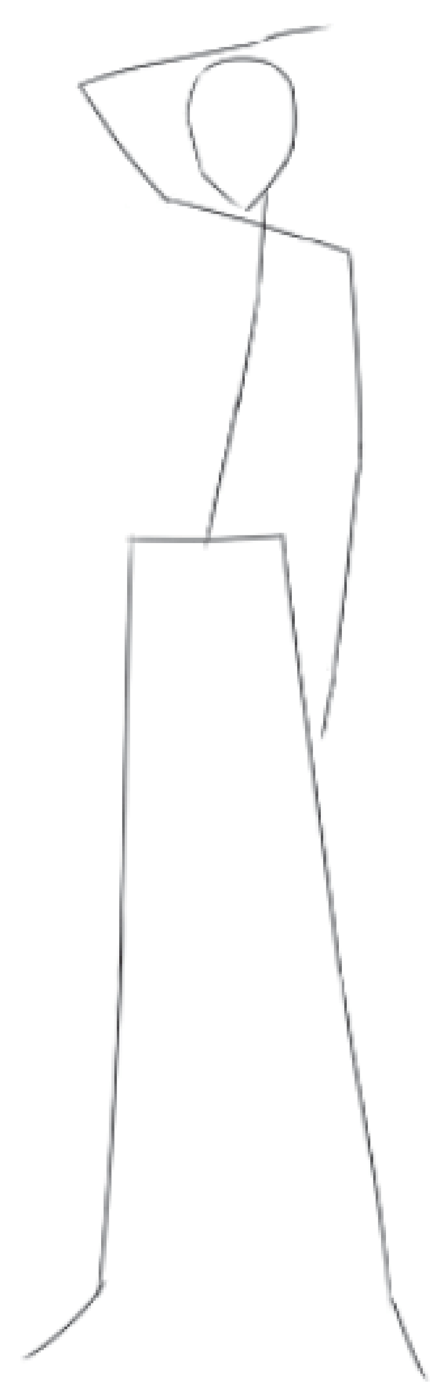


挂在腰间的锁链挂饰，契合人物硬朗的风格，飘荡的姿态也增强了画面的动感。

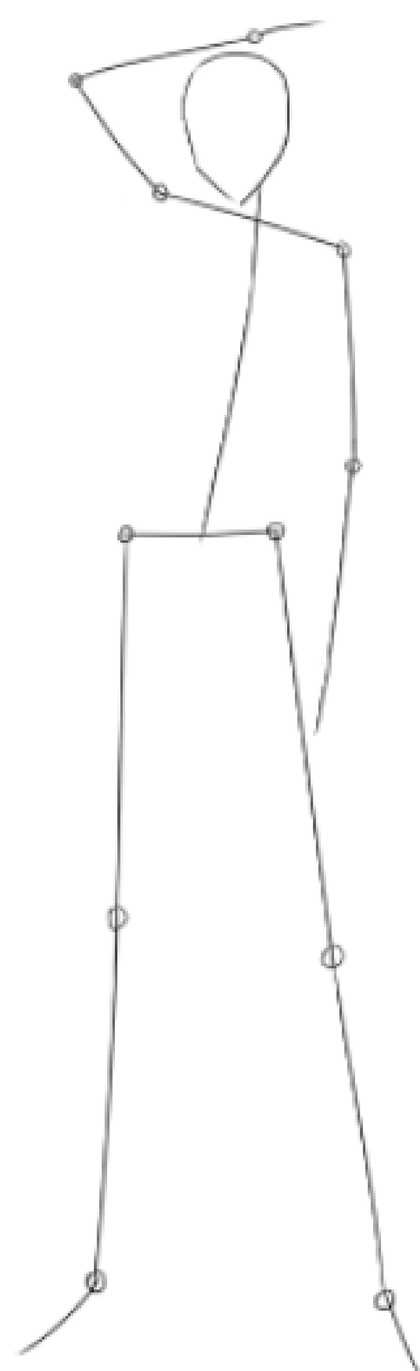
6.2.6　实战——9头身美少年

9头身的美少年给人以高大挺拔、成熟稳重的感觉，通常用于青年时期的美少年。

绘制草图



1 用简单的线条勾勒一个站立姿势的人物，骨架高大修长。

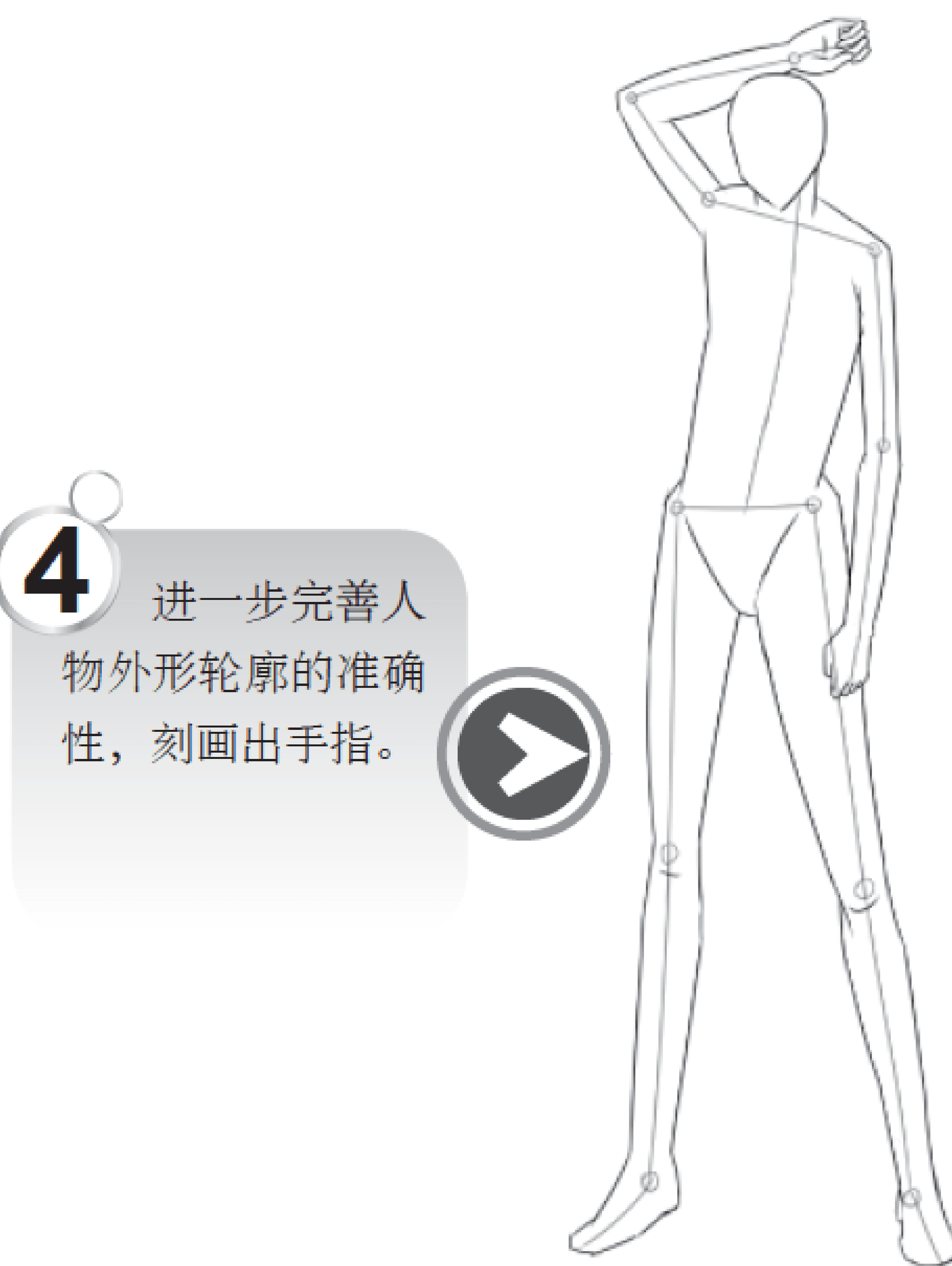


2 在人物的基本骨架上标注出各个关节点，方便下一步塑造肢体。

3 大致勾勒出人物的外形轮廓，把握大的比例不出错。



4 进一步完善人物外形轮廓的准确性，刻画出手指。







5 绘制人物的头发和衣服，注意头发要根据人物头部的动态绘制。





6 绘制人物的五官，裤子质地较硬，所以褶皱用短且直的线条绘制。

整理画面



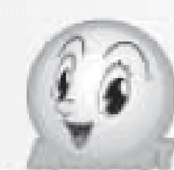
7 整理画面，擦除多余的线条，刻画人物的五官，完善人物局部的细节。





8 添加阴影效果，使外套飘起的感觉更强烈，增强画面的空间感。



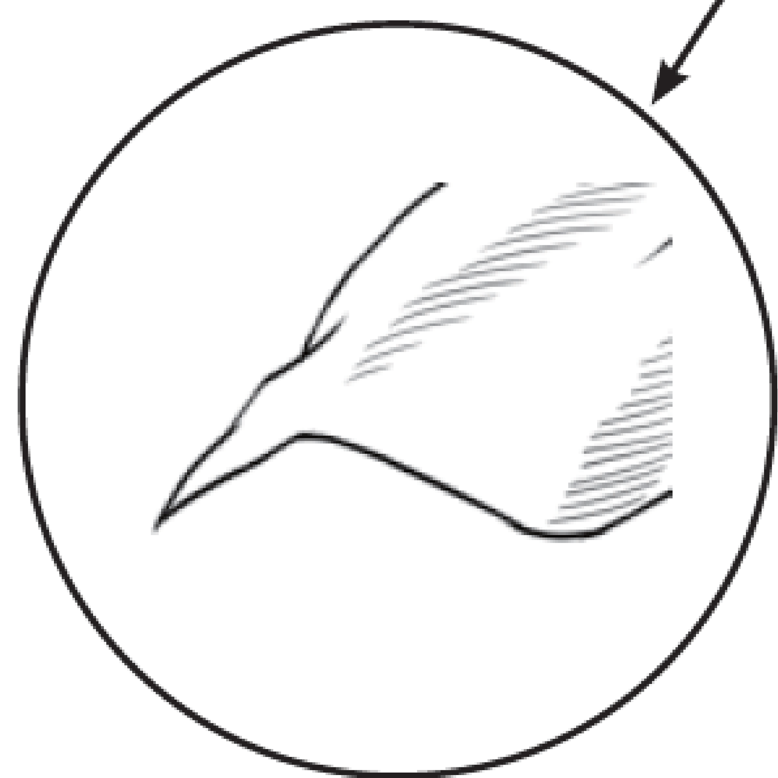


9 最终效果图完成。高大修长的身材，举手投足间散发出贵族气息，看起来既挺拔又帅气，深沉的面孔更增添了成熟的魅力。



深沉的面孔，有神的眼睛，斯文又不乏英气，体现了帅气与成熟的完美结合。





飞扬的衣摆增添了人物的动感，用阴影让衣摆显得更有重量感。

6.3 美少年不同体型的绘制

漫画中有各种不同体型的美少年，每一种美少年都有他独特的魅力。美少年常见的体型有健壮型、肌肉型和苗条型，下面通过3个案例来讲述不同体型美少年的绘制技法。

6.3.1 实战——苗条型美少年

苗条型美少年给人比较柔弱的感觉，肌肉感不明显，四肢显得比较单薄。

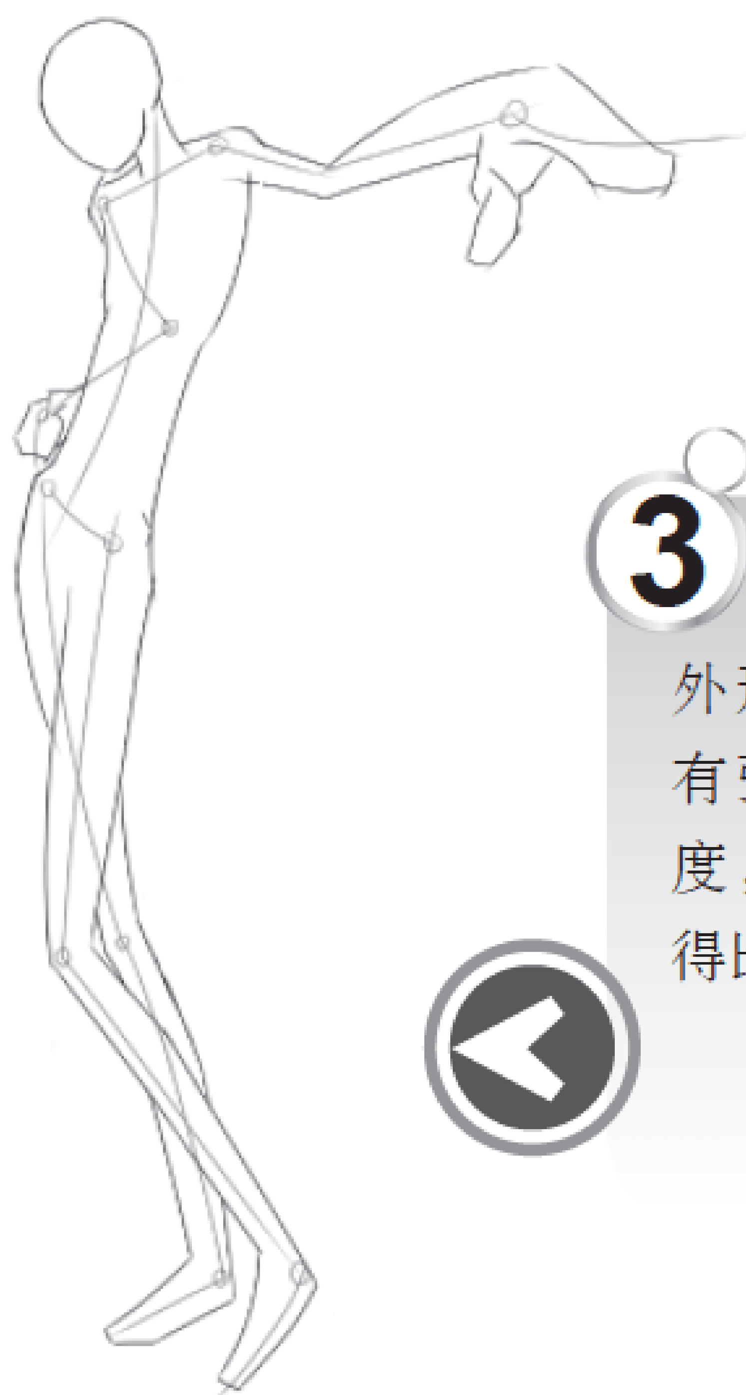
绘制草图



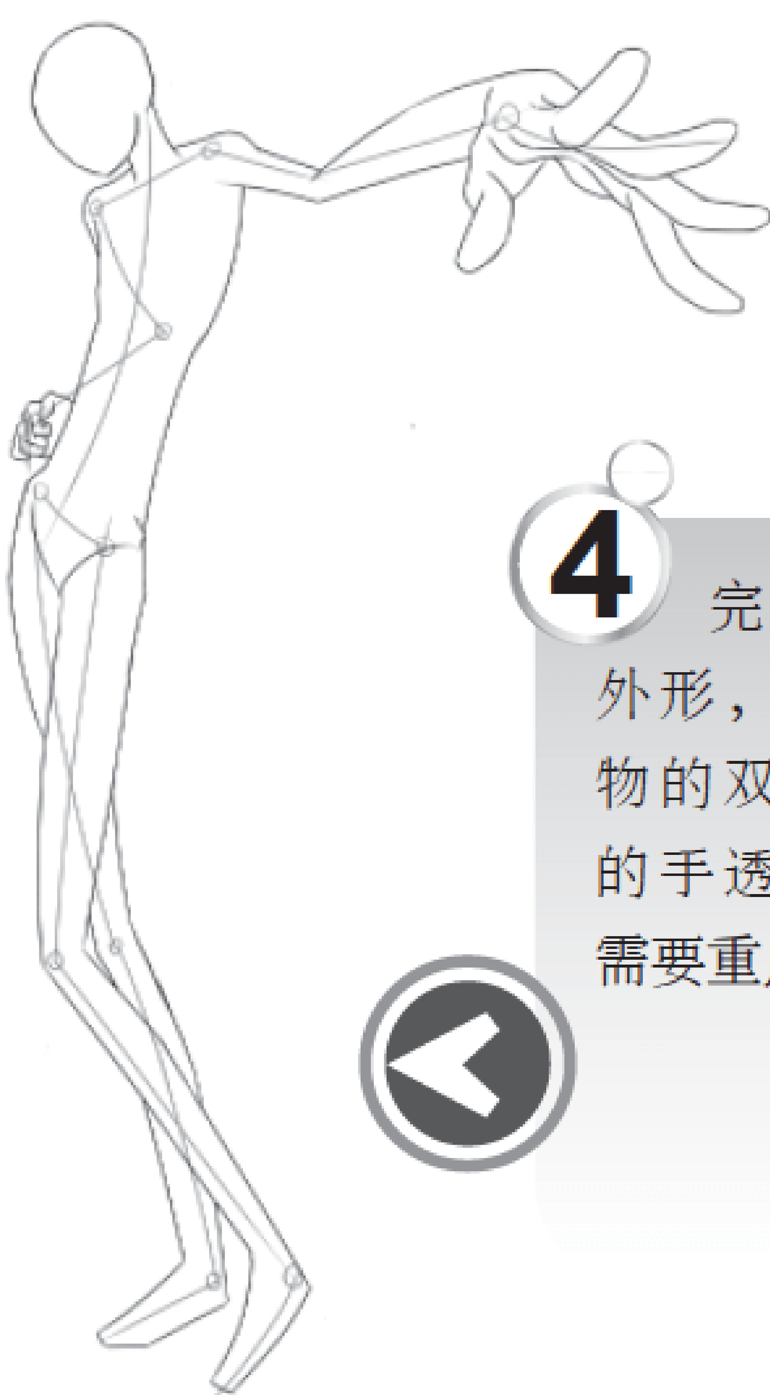
1 绘制人物站姿的线稿，确定人物大概的形态。



2 将人体关节绘制出来，四肢比较纤瘦，但不失人物身材的苗条感。



3 给人物添加外形，这是个具有强烈透视的角度，前方的手显得比较大。



4 完善人物的外形，刻画出人物的双手，前方的手透视很大，需要重点刻画。



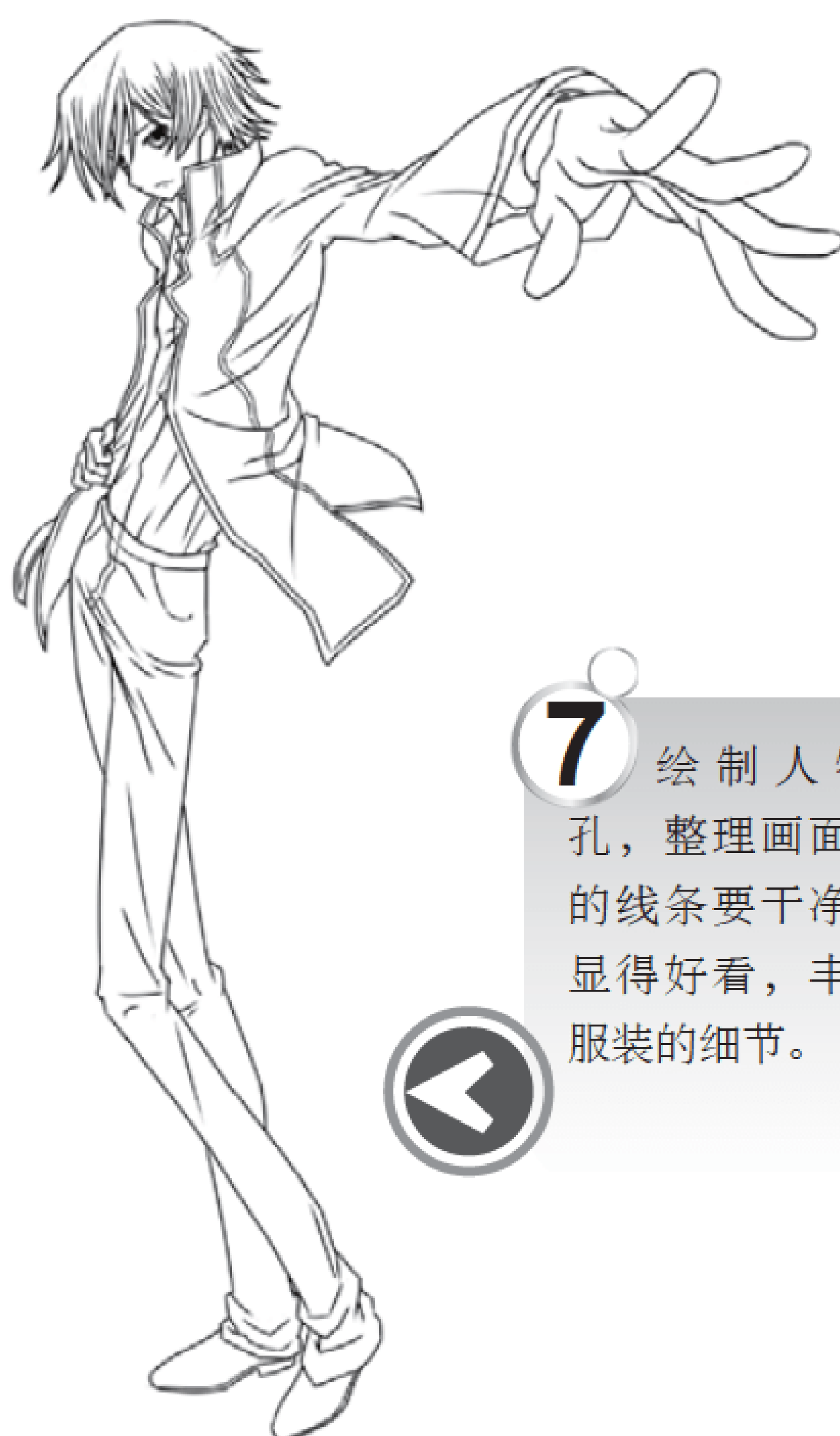



5 绘制人物的头发、衣服，绘制时线条要流畅，要有粗细的变化。

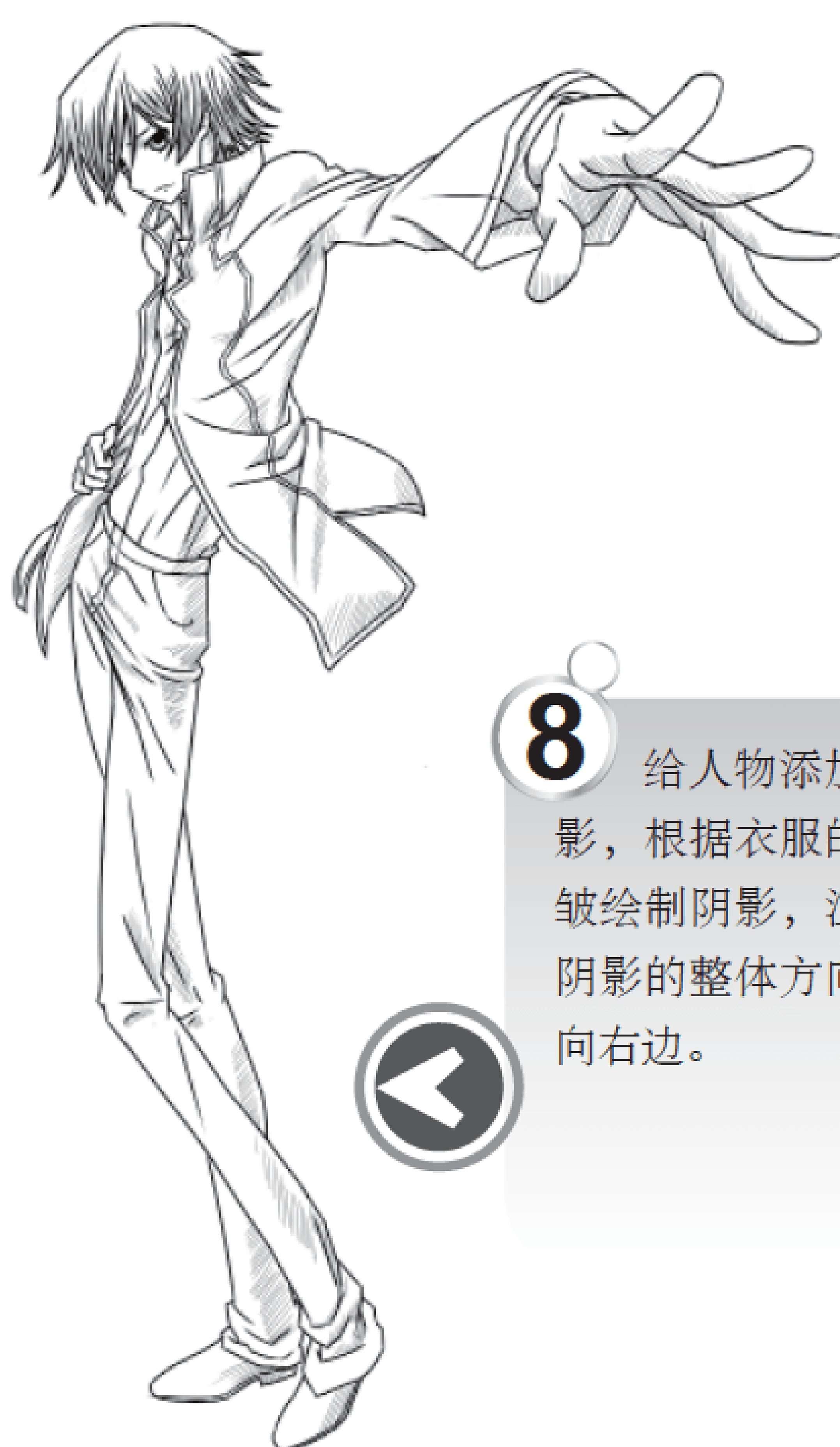



6 画出人物的五官，给衣服添加褶皱，人物的身体幅度较大，褶皱较多。

整理画面




7 绘制人物的瞳孔，整理画面，修长的线条要干净流畅才显得好看，丰富人物服装的细节。




8 给人物添加阴影，根据衣服的褶皱绘制阴影，注意阴影的整体方向偏向右边。

9 反复检查人物的细节部分是否妥当，调整好不满意的地方，最终效果图完成。苗条的美少年其实在漫画中比较常见，这样的身材显得人物四肢修长、英挺。

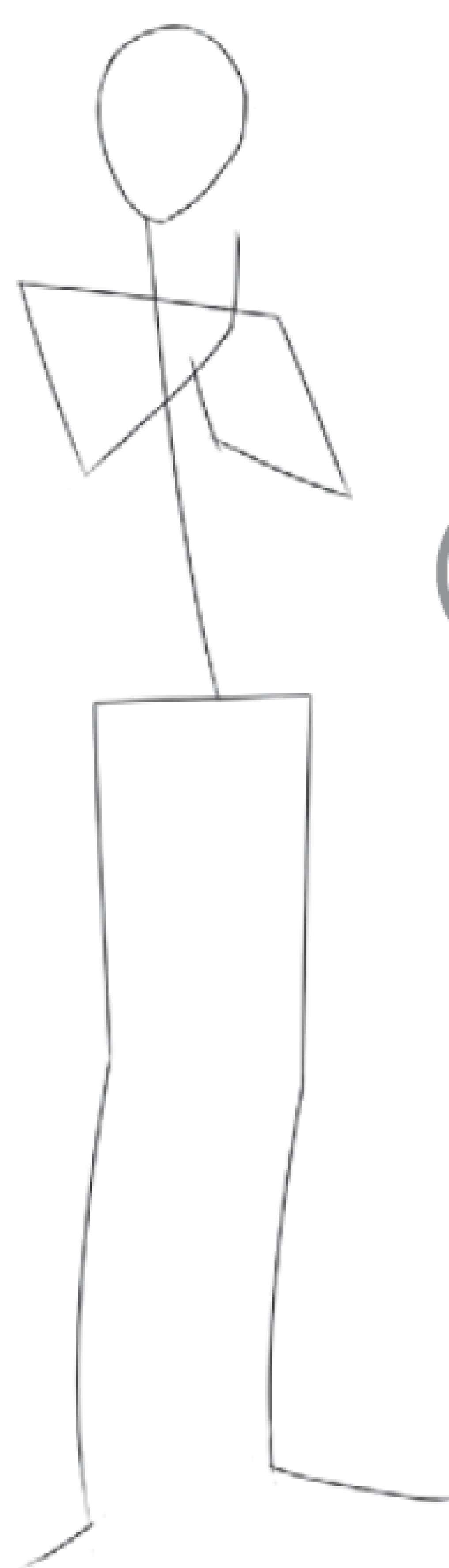
肩膀微微抬起，给人以仰视的角度，要注意这里的衣服褶皱要与人物动态协调。

用褶皱体现人物身体微微倾斜的动态和胯部的形态。

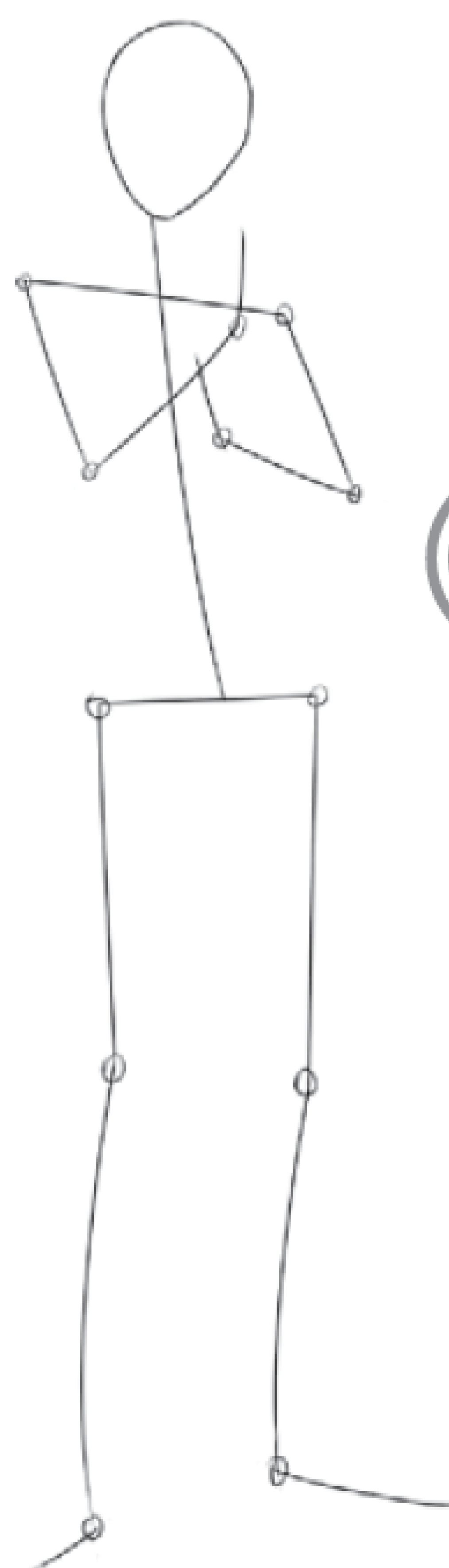
6.3.2　实战——匀称型美少年

匀称型的美少年是动漫中比较标准的身材，匀称而协调。

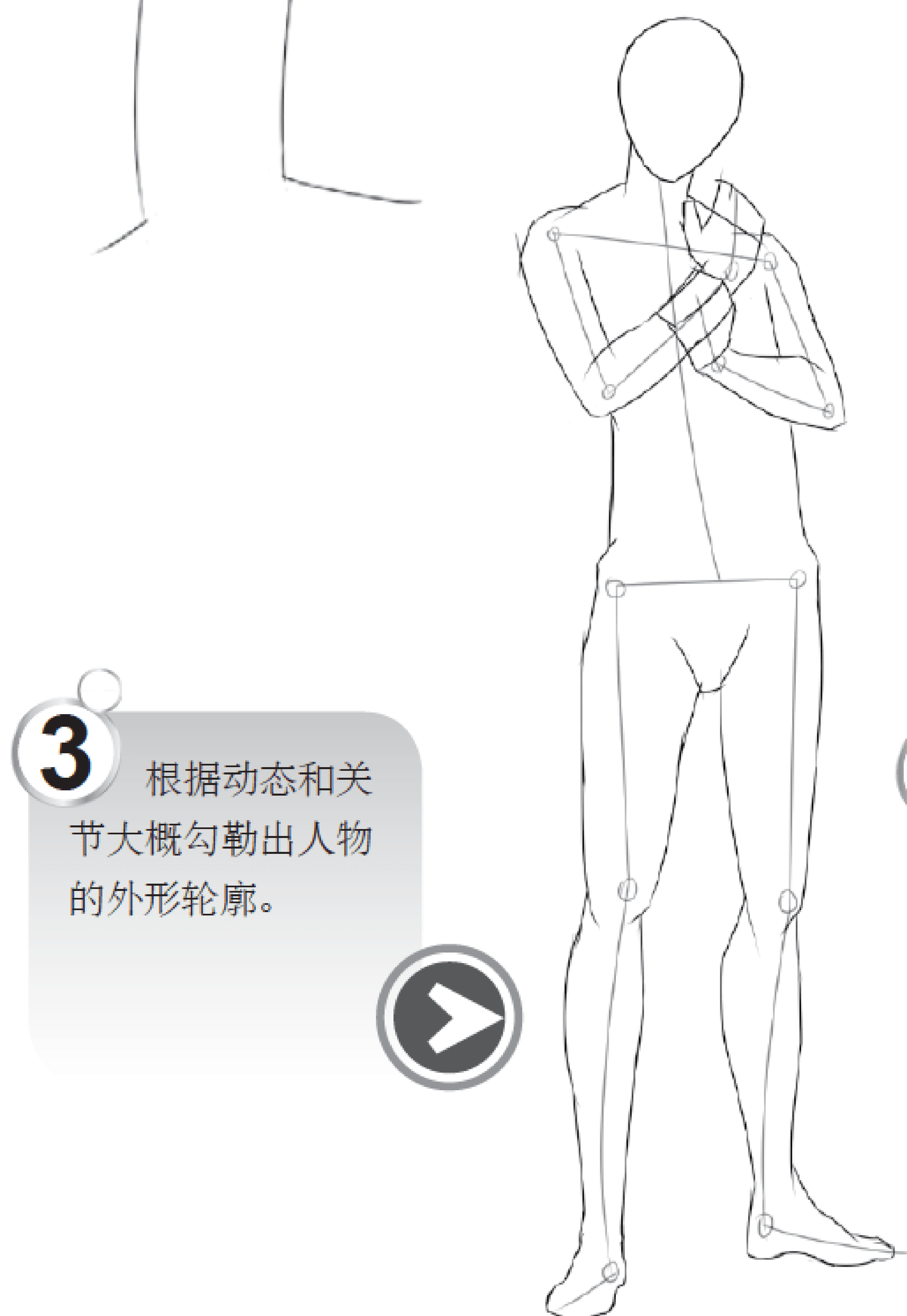
绘制草图



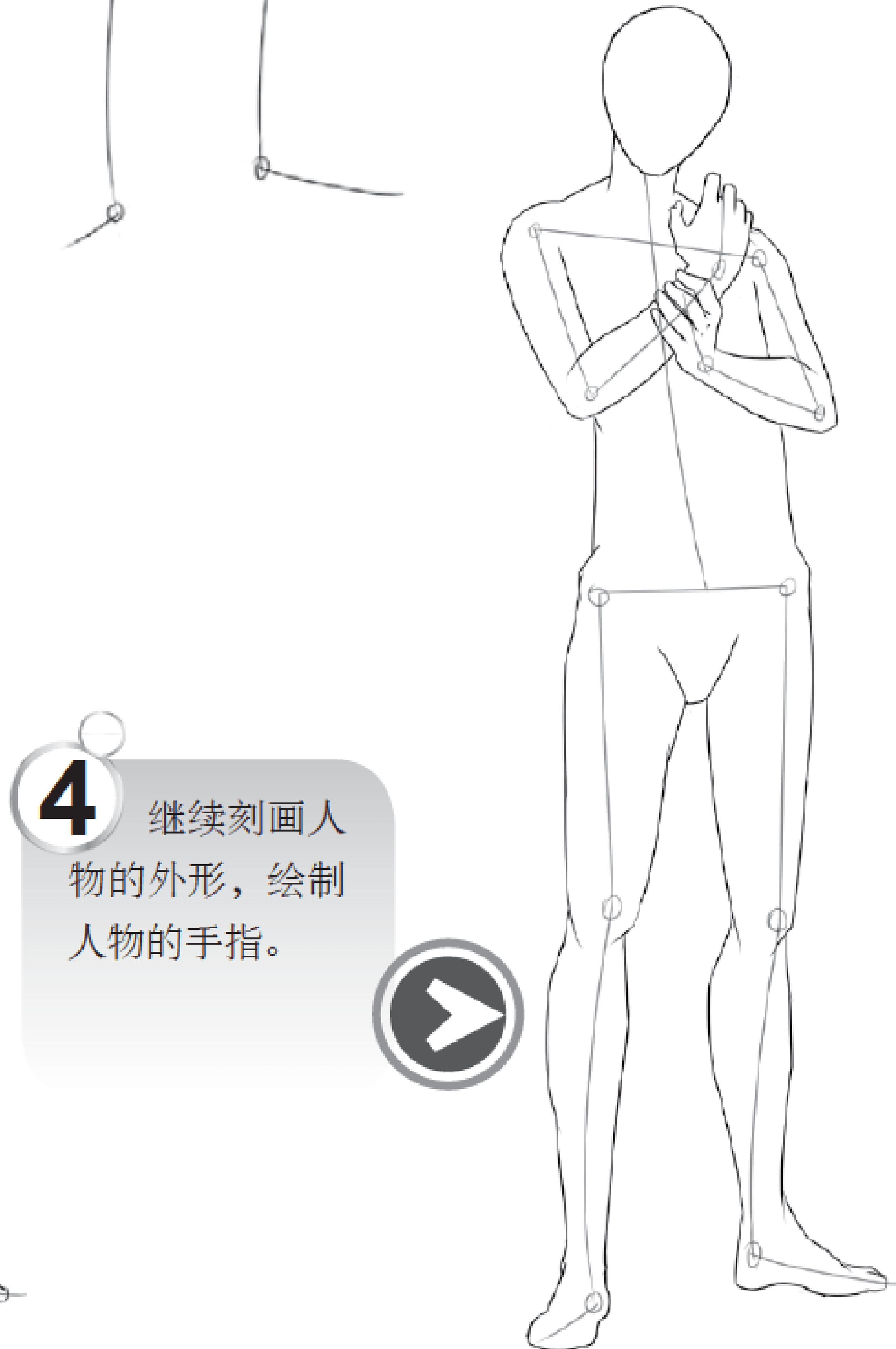
1 勾勒出人物大致的姿势，头部微微低垂着，两只手交握在胸前。



2 继续画出人物的关节，人物的动态较简单，只有手臂的运动明显。



3 根据动态和关节大概勾勒出人物的外形轮廓。



4 继续刻画人物的外形，绘制人物的手指。

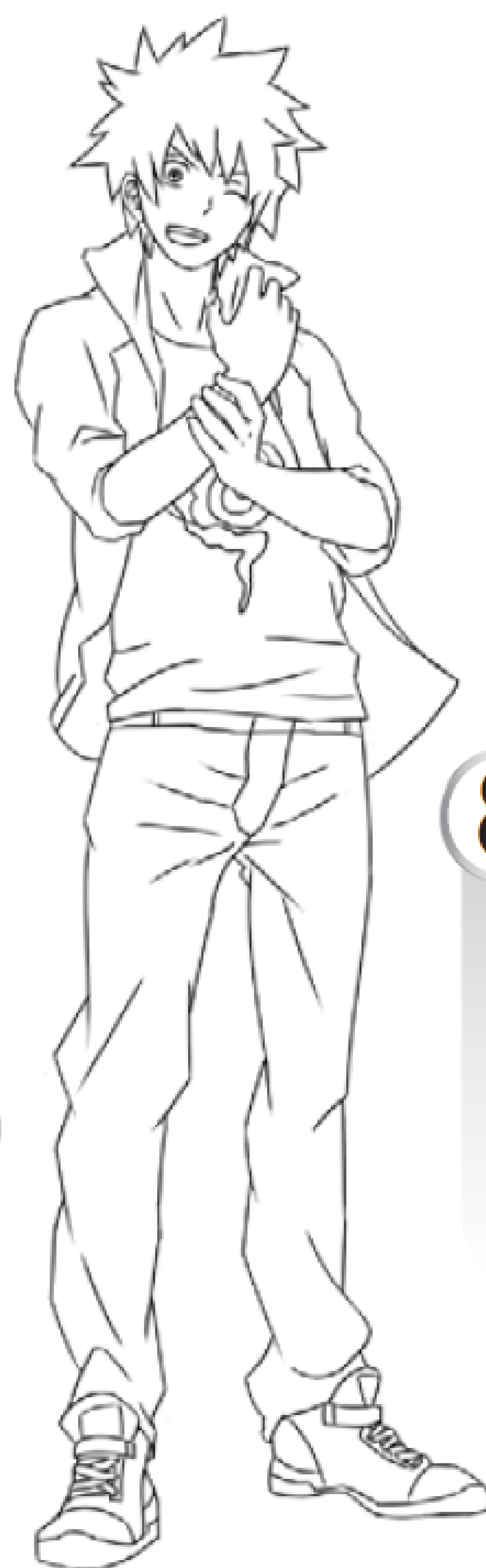


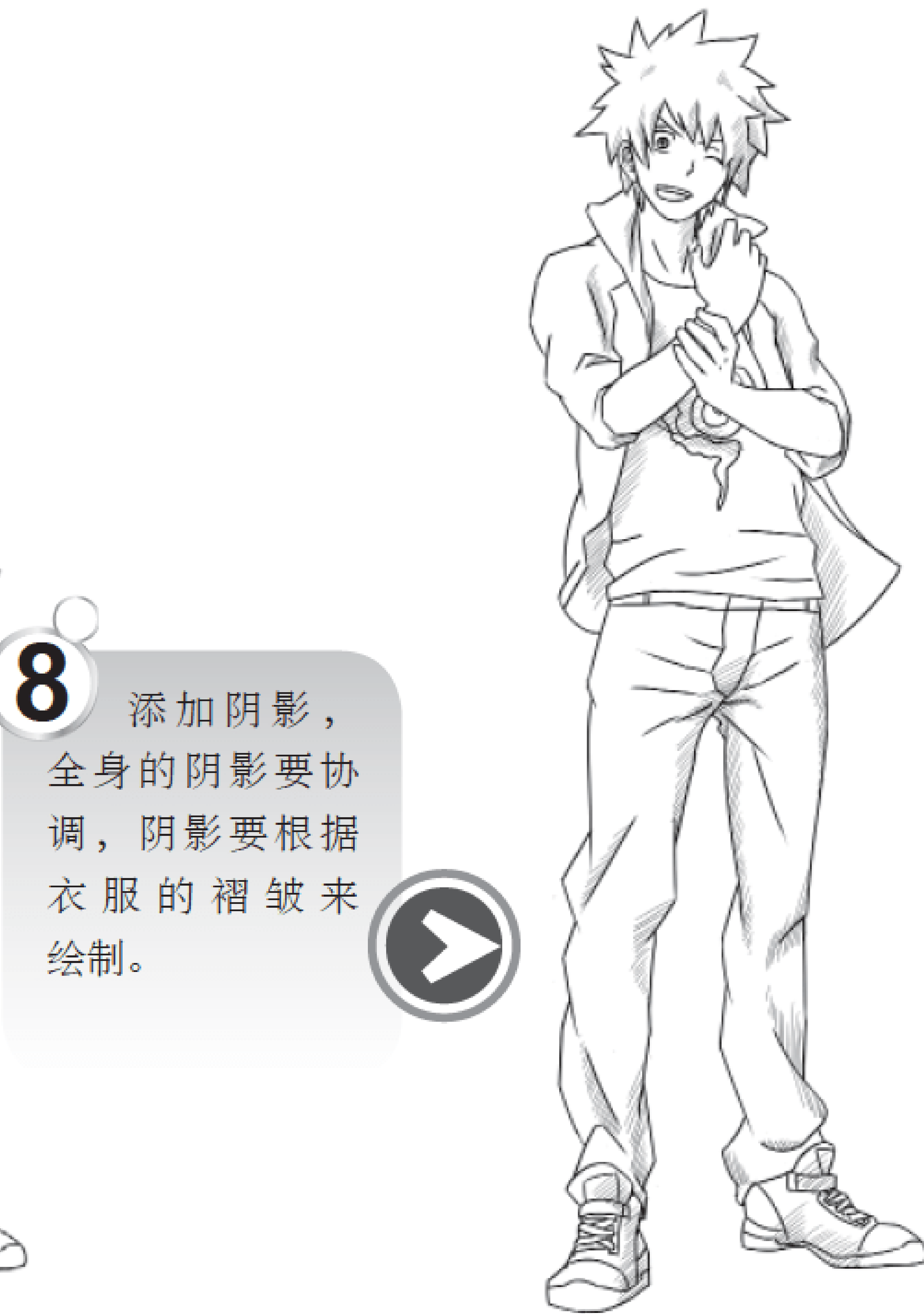


5 绘制人的头发和衣服的轮廓，头发较为蓬松，衣服有一些动态，找准五官的位置。

6 简单地画出五官，根据人物衣服的特性添加褶皱，褶皱需要疏密有致。

整理画面





7 整理画面，擦除多余的线条，并给人物的服装添加纹饰和细节。

8 添加阴影，全身的阴影要协调，阴影要根据衣服的褶皱来绘制。



9 一个帅气的美少年绘制完成。美少年身着紧身的夹克，双手交握在胸前，一幅憨笑的模样，匀称的标准身姿立刻凸显出来。

给衣服添加纹饰，丰富人物的个性，纹饰要根据衣服的褶皱而绘制。

鞋子的正面透视是人物绘制的难点，需要画准确，不然会显得十分别扭。

6.3.3 实战——强壮型美少年

强壮型的美少年给人硬朗结实的感觉，四肢的线条比较有立体感。

绘制草图



1 用线条勾勒出人物的肢体动态，是一个转身回击的动作。



2 添加人物的关节，动作幅度较大时造型的准确尤为重要。



3 用线勾勒出人物的外形轮廓，注意各部分身体结构的穿插。



4 完善人物的外形，画出手指，强壮型人物的手指应该比较粗壮有力。



5 用流畅的线条将人物的头发、服装绘制出来，确定五官的位置。



6 简单地画出五官，添加服装的褶皱，根据头发的动态刻画发丝。

整理画面



7 刻画人物的五官，眼睛是重点，要画出人物勇武的神态，擦除多余的线条并给人物添加细节。



8 添加阴影，因为人物的动作幅度比较大，扭动得比较明显，所以多在转面处添加阴影以增加人物的立体感。

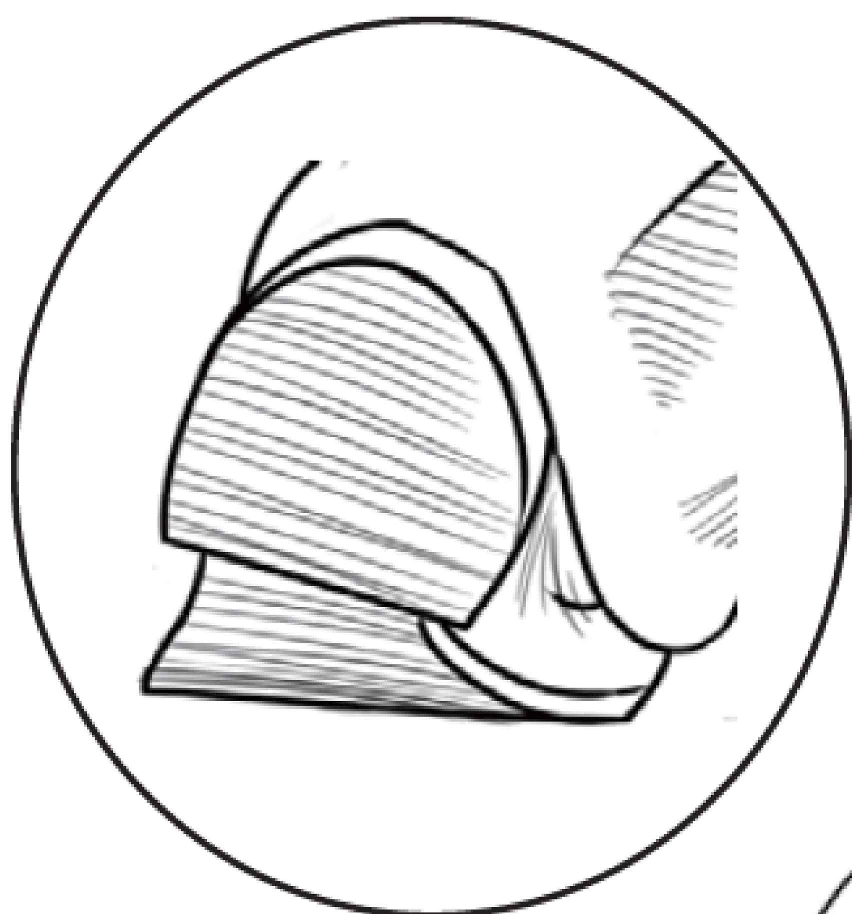
9 最终效果图完成。强壮型美少年的身姿挺拔、肌肉结实，给人以强壮高大的感觉。强壮型的美少年通常在少年漫画中出现得较多，属于热血型美少年。



坚毅的眼神，紧闭的嘴角，生龙活虎的少年随时都展现饱满的精神。



绘制皮鞋时，注意皮鞋的形状，人物的动态也要根据鞋子的形状来体现。



第7章

动作绘制技法

前面学习了美少年头部和身体的绘制，那么要赋予美少年生命，就要通过不同的动作变化来表现美少年的性格和情绪变化。本章将讲解美少年的动作绘制技法，介绍美少年在不同场合下的动作变化。

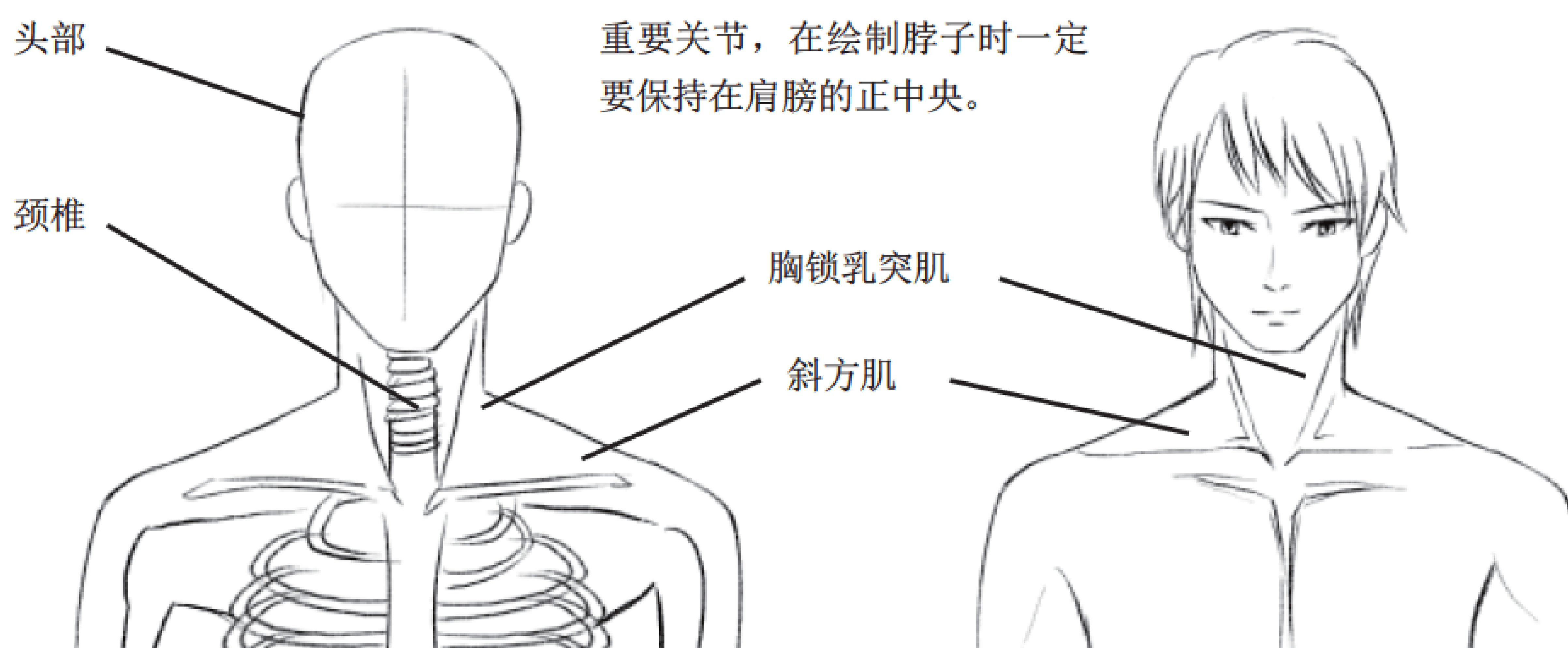


7.1　美少年身体的运动

漫画中，每个镜头都是由人物不同的动作形态组成的，人物完成一整套动作用来表现故事情节。要使漫画人物“动”起来，首先就要了解人体各部位的构造与运动规律。下面一起来学习人体运动的绘制方法。

7.1.1　脖子的扭动

人物扭转头部，做出回头的姿势。

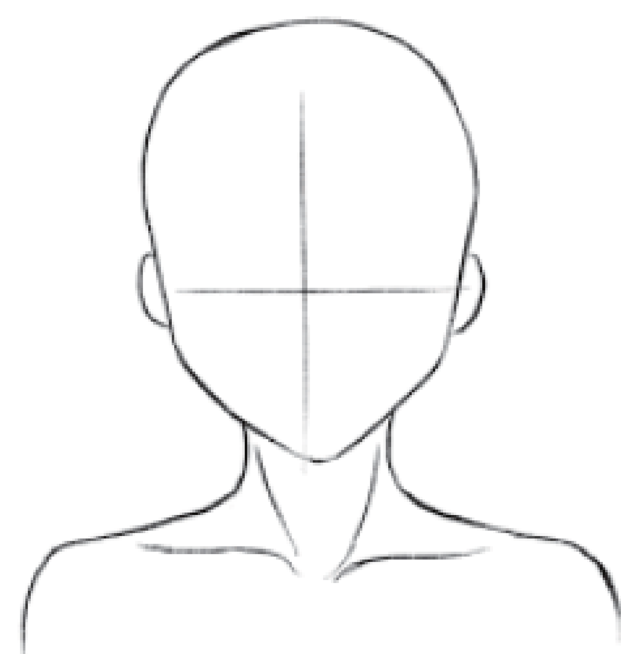


脖子扭转的表现

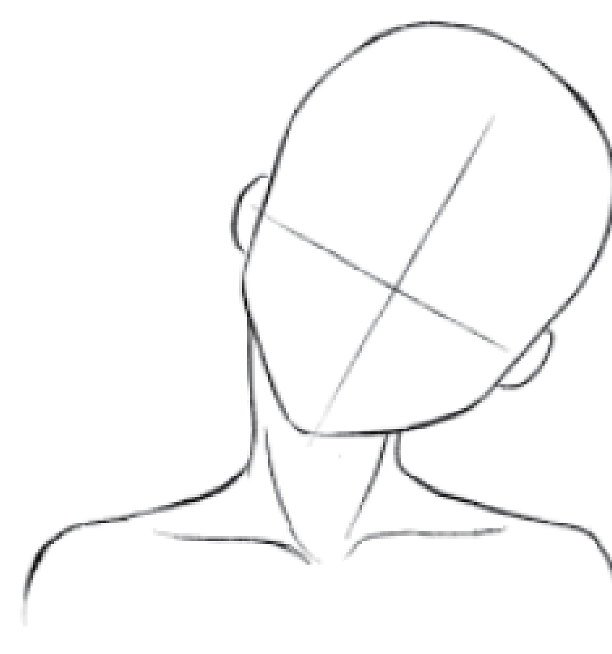

侧面平视


侧面仰视

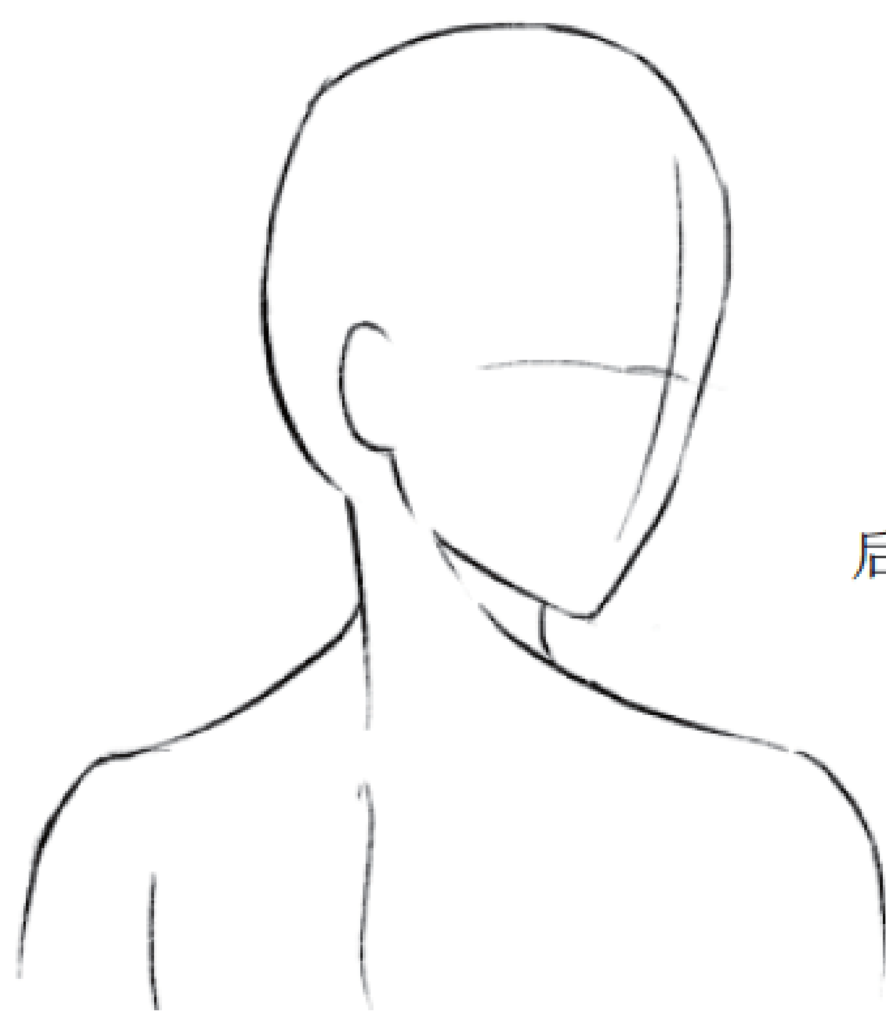

侧面俯视


正面平视


正面右歪


正面左歪





实战——脖子的实例绘制





1 用线条勾勒出人物的头颅，这是一个侧面俯视的角度，人物仰着头。

2 添加人物头发的轮廓线条，注意脖子处的头发也要绘制出来。





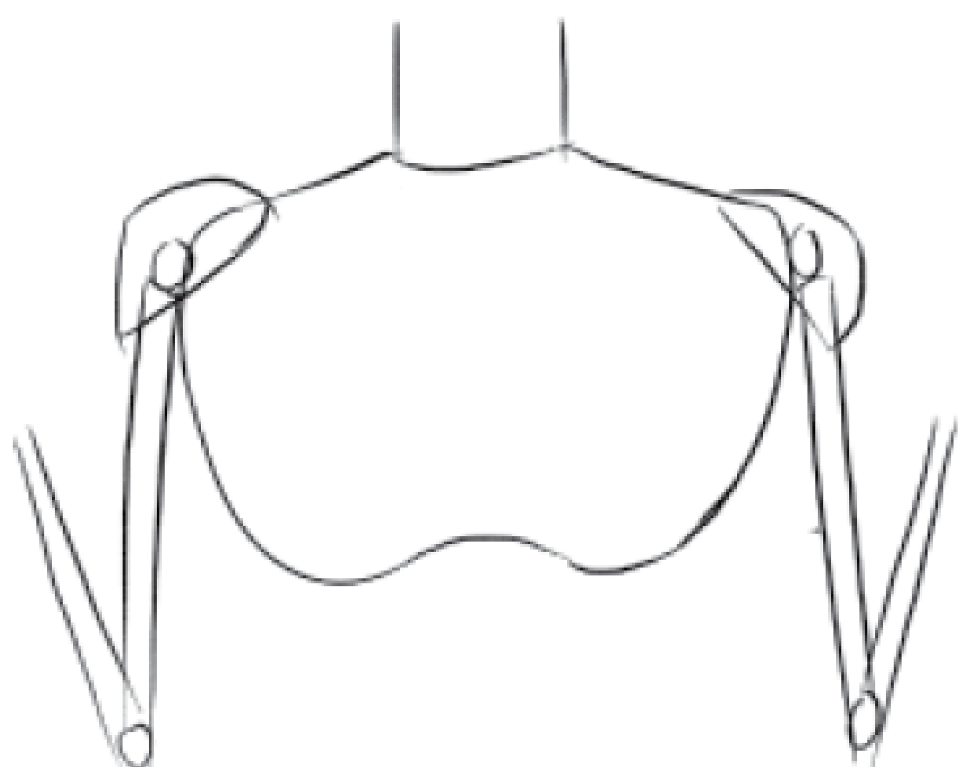
3 细化头发的层次感，因为是俯视的角度，人物头顶的发迹也要绘制出来。

4 添加阴影效果，使人物的立体感和画面感增强。

7.1.2　手臂的运动

人物上半身的主要运动关节部位就是人物的手臂。手臂的运动带动人物的肩关节，这是构成人物手部运动最重要的部分。

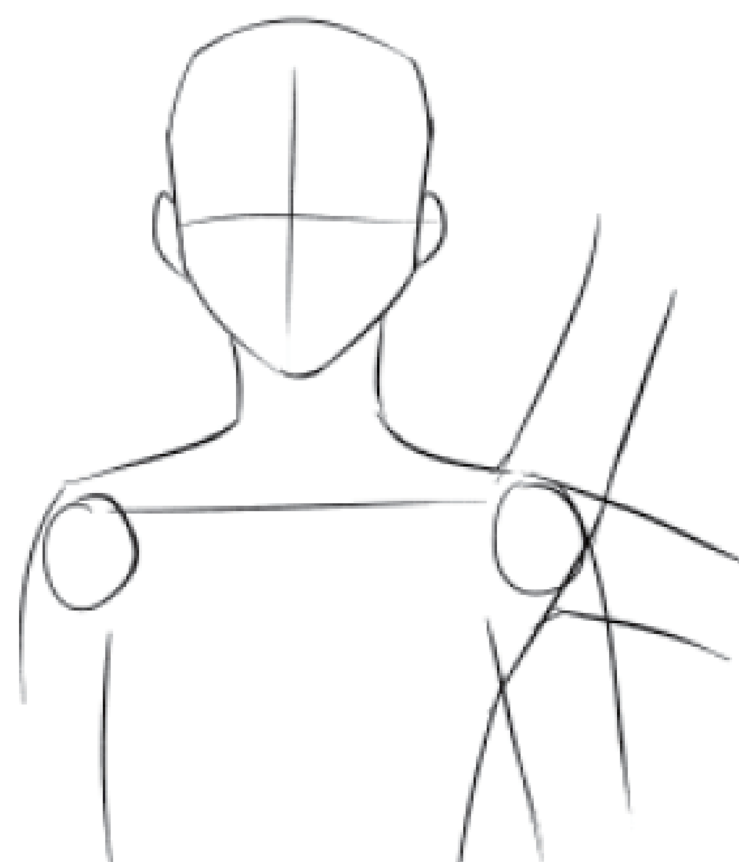
手臂的关节变化



把人物躯干看作整体，两端的圆球是关节，连接手臂；覆盖着的三角形是肌肉。

人物肩膀的关节发生变化，三角肌也要跟着发生变化。

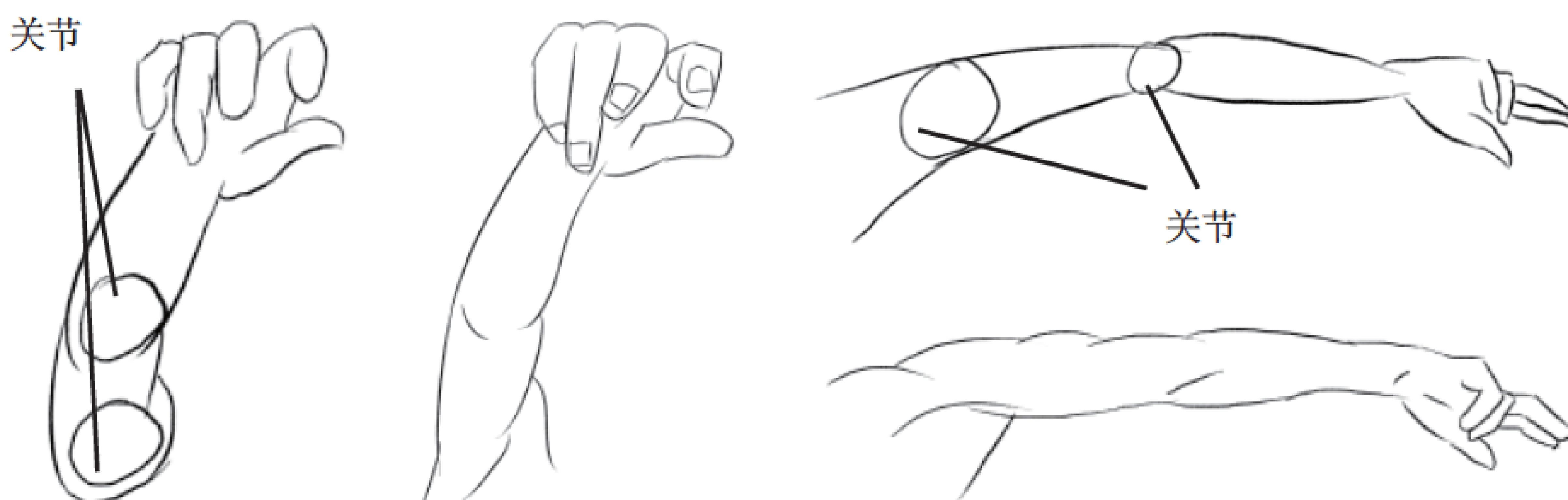




人物抬起手臂时，三角肌以关节为轴心向上旋转，人体的锁骨和胸部线条也要随着手臂向上拉伸。

手臂的运动是以肩关节为中心以约180°的弧度旋转进行，人体的锁骨和胸部线条也随着手臂的方向不同程度地拉伸。

躯干连接着手臂，通过肩关节可以摆出很多不同形态的动作，可以反映人物的精神状态。



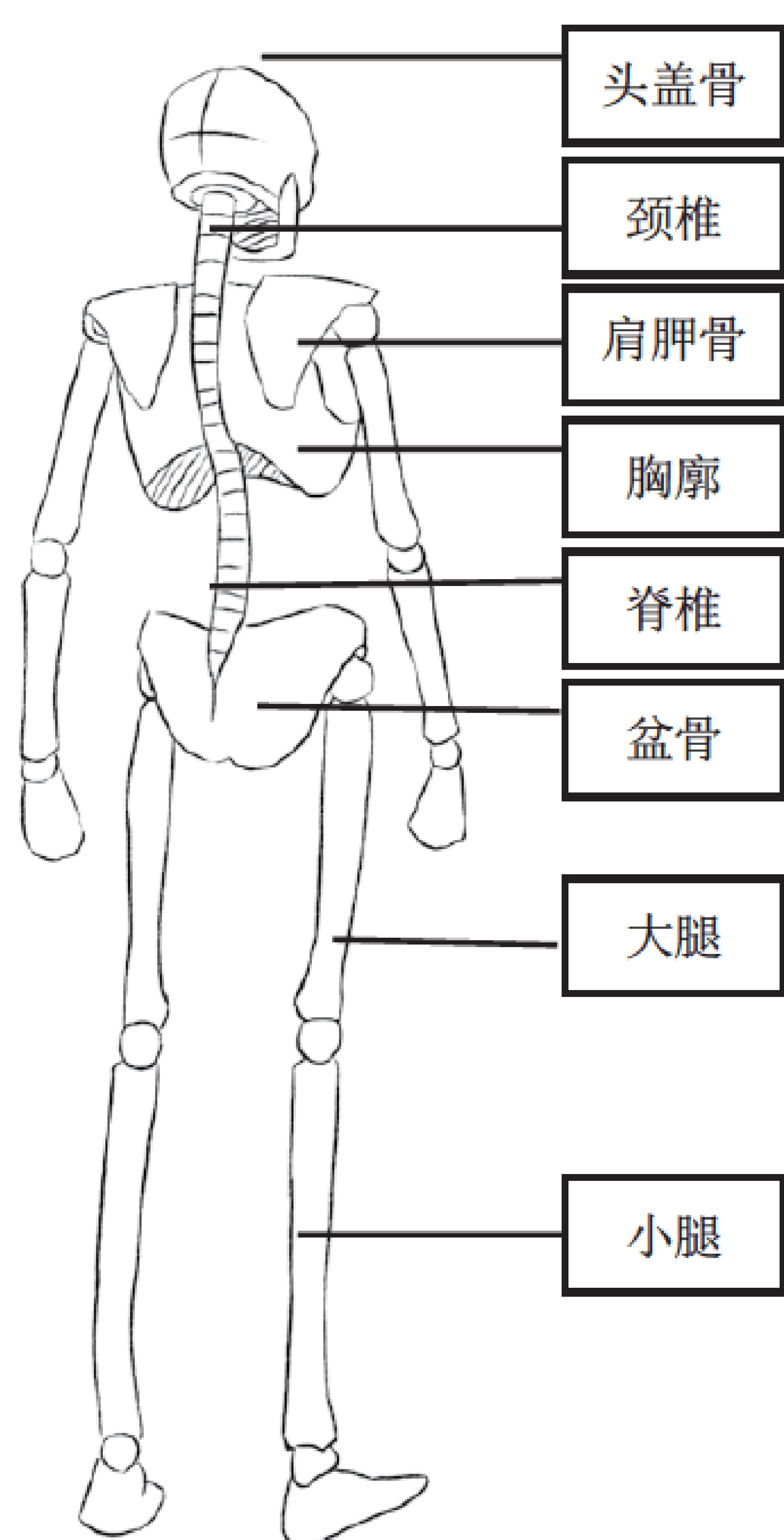
从前面看手臂的这个动作，由于近大远小的透视关系，手掌部位要比手臂大；从侧面看手臂的动作，手臂的肌肉被拉伸。

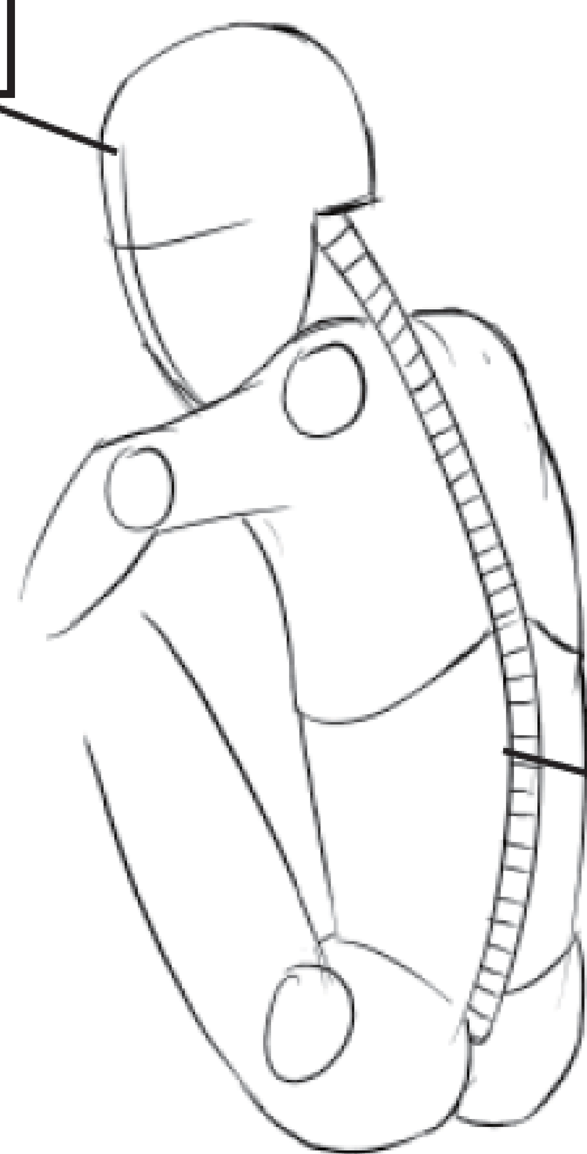


7.1.3　躯干的运动

脊椎是位于人体背侧的骨骼，它的位置在身体的正中央，是人体躯干的主心线，可以引导躯干做出各种不同的扭曲动作。

脊椎的结构

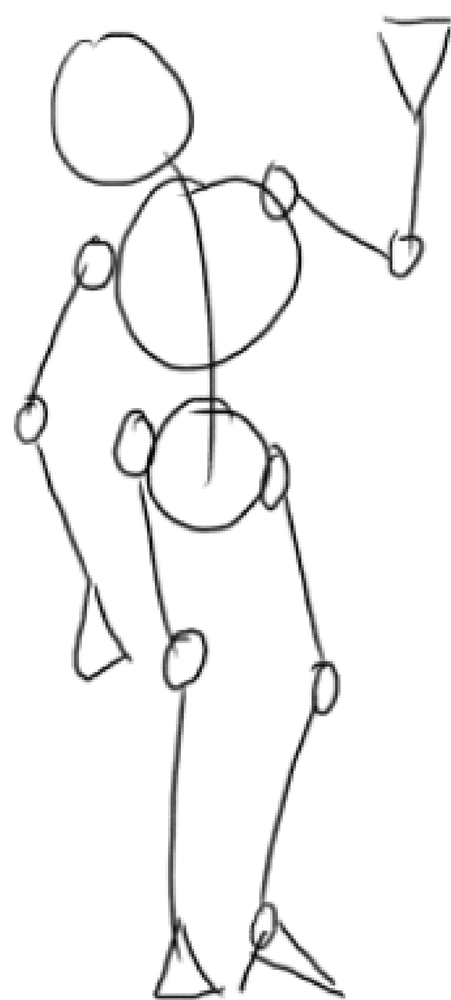


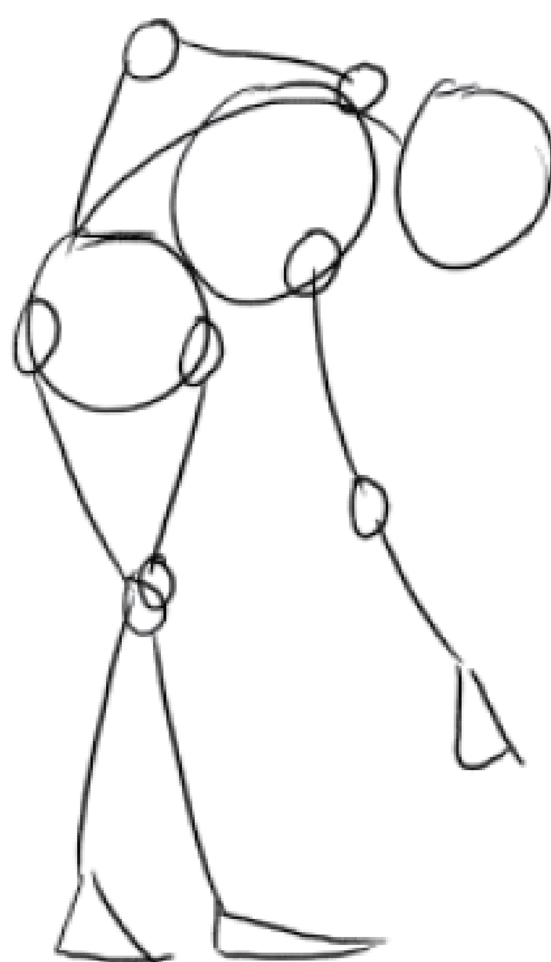


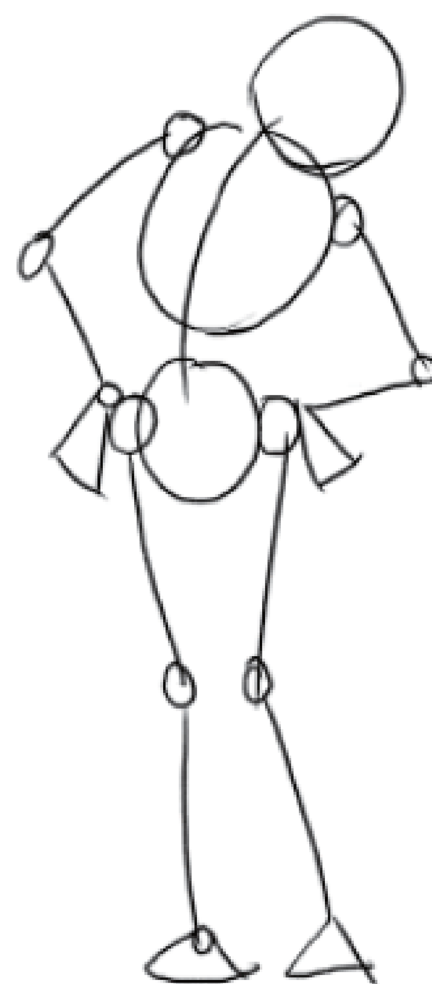
脊椎的弯曲是有一定幅度限制的，不可能做到无限的随意弯曲，生活中要多多观察各种人物的动态扭曲。

人物扭转动作展示

熟悉了前面关于人体部位的运动，那么结合前面的知识点，可绘制出人体各种不同方位的扭转。







7.2 3种美少年动作的展现

通过全身的关节配合，可以使人物的身体摆出各种各样的动作。这些动作可以反映出不同类型的人物性格特点和精神状态。

7.2.1 运动动作

美少年在做运动时会表现出怎样帅气的姿态？下面来看看美少年们的各种动态。



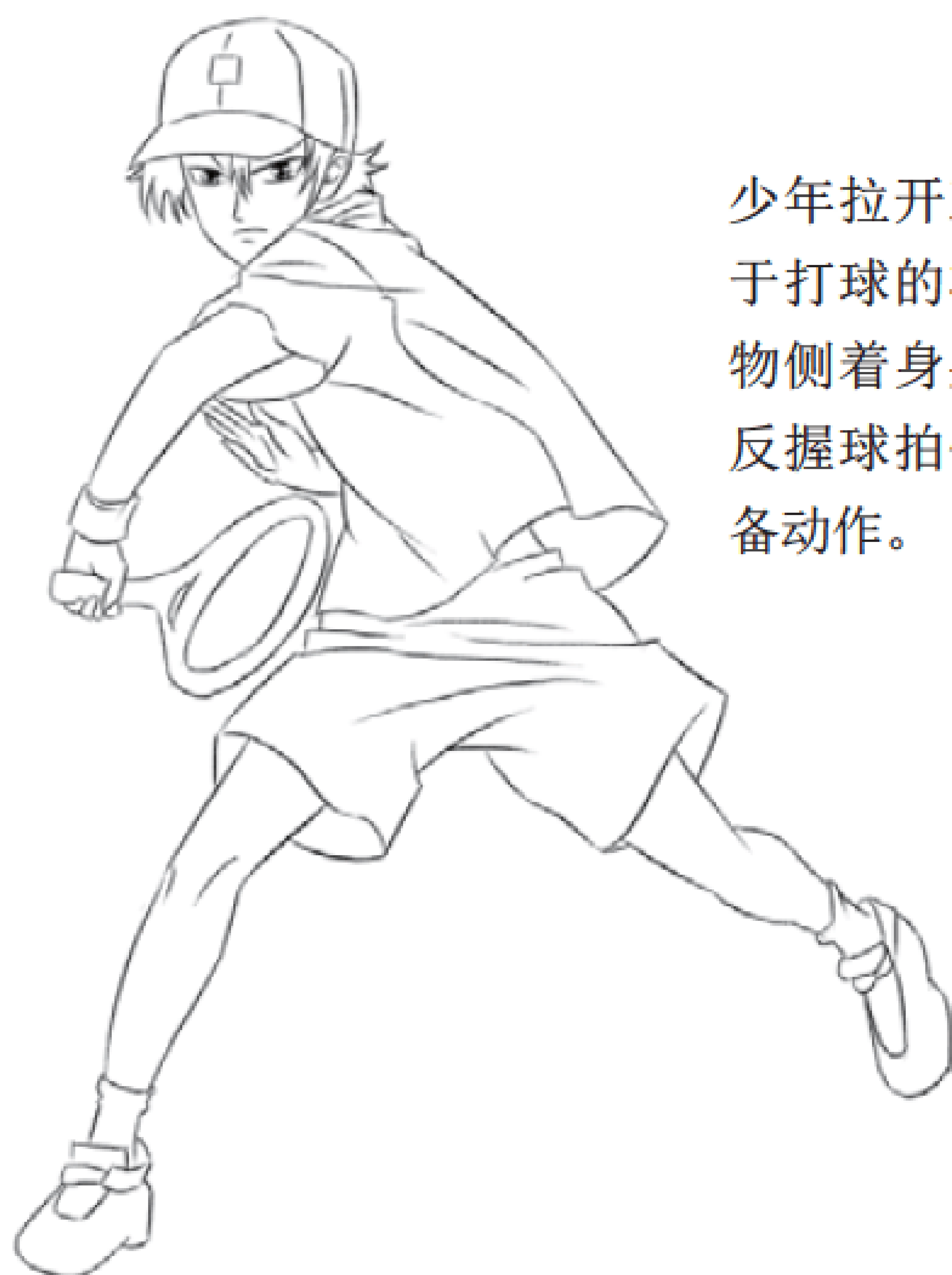
这是一个打台球的动作。右手握着球杆，左手支撑着球杆以瞄准目标，身体微躬着以此来调整位置。



这是打网球的动作。一只手紧握球拍柄，两腿做奔跑状。



不同人物打台球的动作有不同的动态，左图是另一种台球持杆动作。



少年拉开双腿已经处于打球的状态了，人物侧着身躯，一只手反握球拍做打球的准备动作。



7.2.2　实战——运动动作全身绘制案例

运动是漫画中常有的题材，下面以一个打篮球的美少年作为案例来绘制。

草图绘制





1 首先勾勒出人物奔跑的姿势，人物的躯干弯曲着。

2 绘制出人体结构，这是一个仰视的角度，所以人物的头部看起来很小。





3 根据人体刻画人物的衣服和手中的篮球，因为透视的关系，人物的右脚变小。

4 继续刻画人物的五官，给头发和衣服添加线条，增强头发和衣服的立体感和层次感。

整理画面



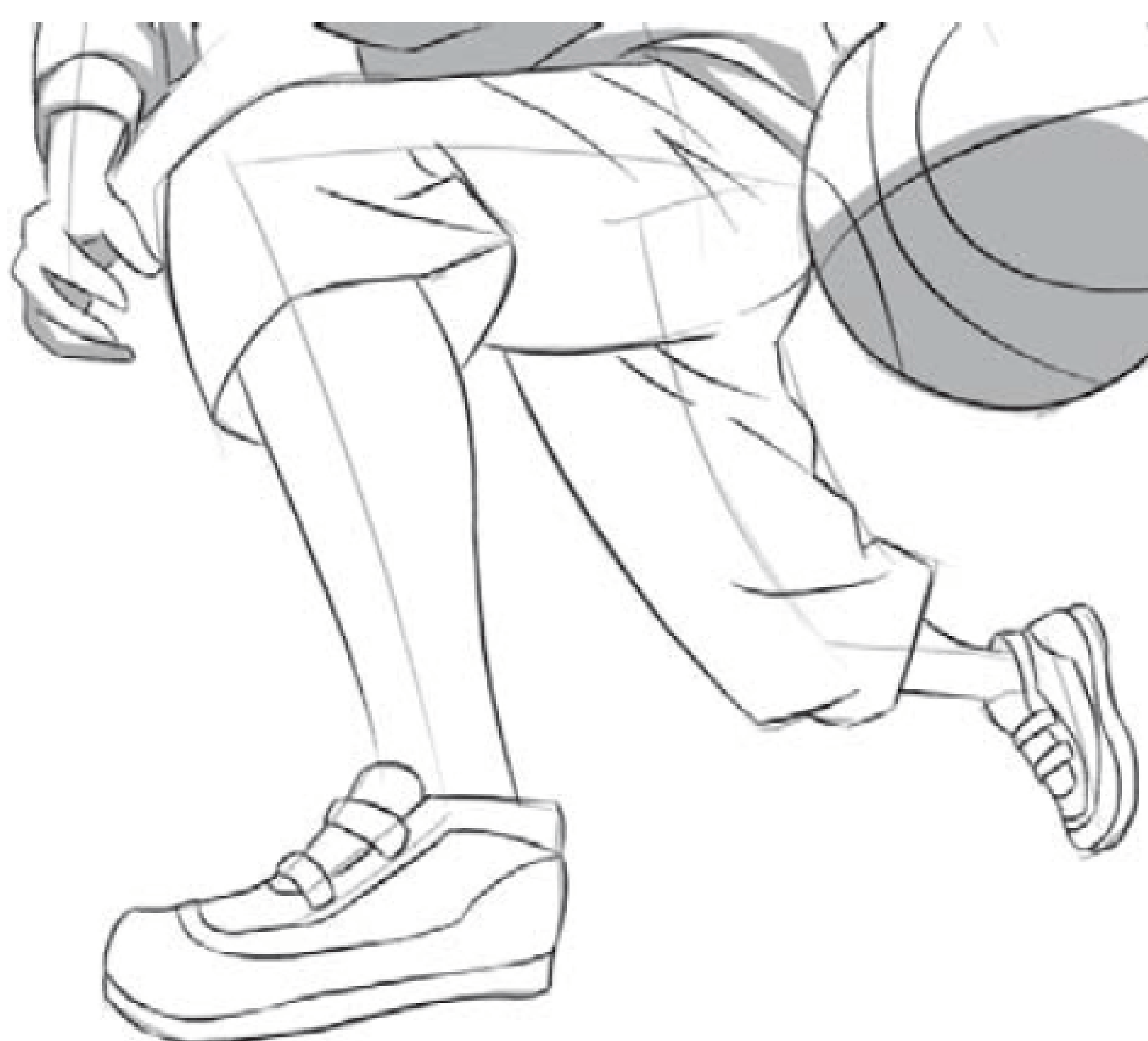


5 在草图的基础上绘制人物的头部和上半身，宽松的服装随着人物的动作产生许多褶皱。

6 给人物添加阴影，注意阴影的表现方式和位置要正确。正确的阴影表现可以使人物的层次感更加明显。









7 将人物的下半身绘制出来。根据近大远小的透视关系，人物的双腿产生了强烈的远近对比关系。

8 继续添加阴影，根据人物的动向和衣服的褶皱绘制相应的阴影，使人物的动感表现得更加强烈。



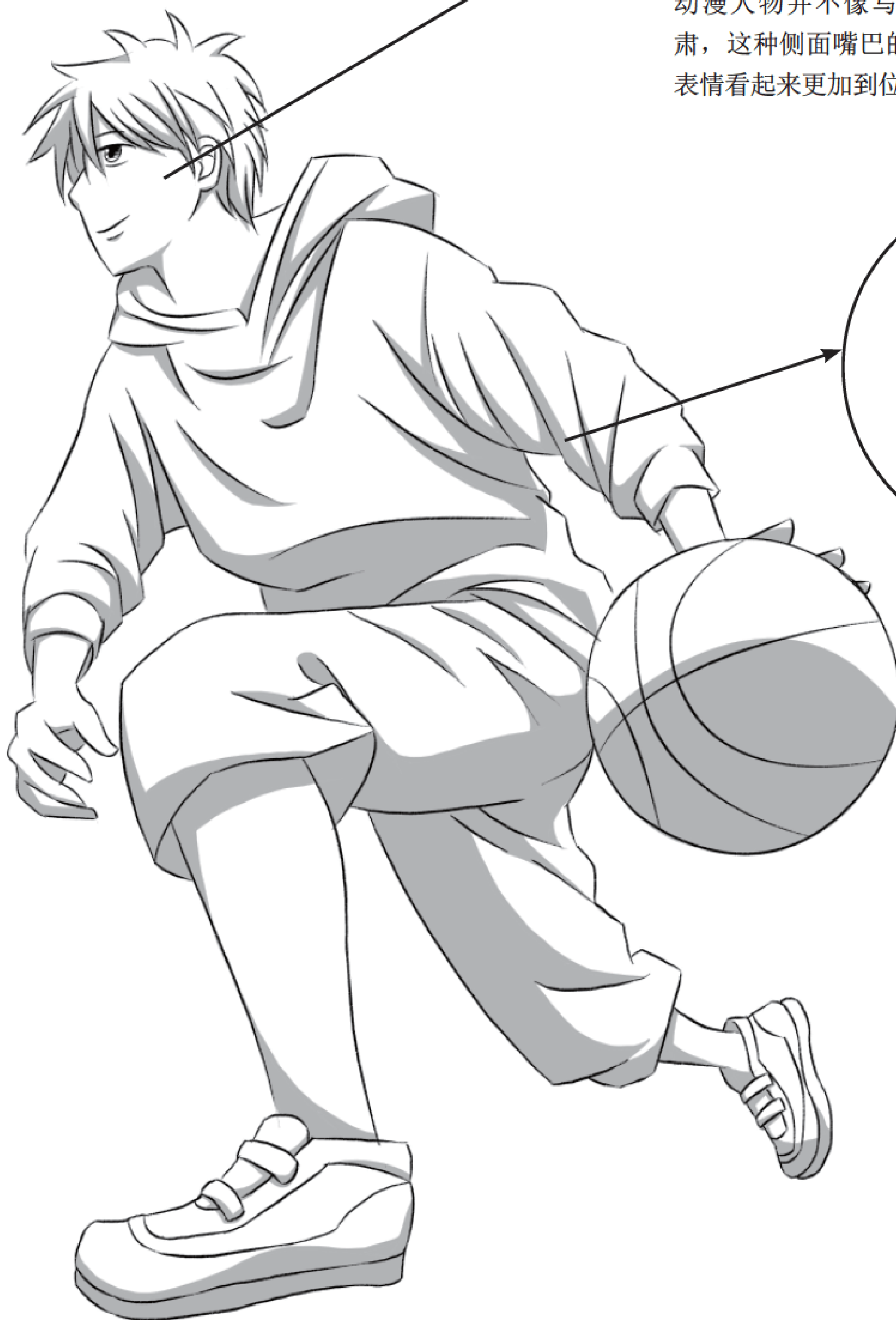


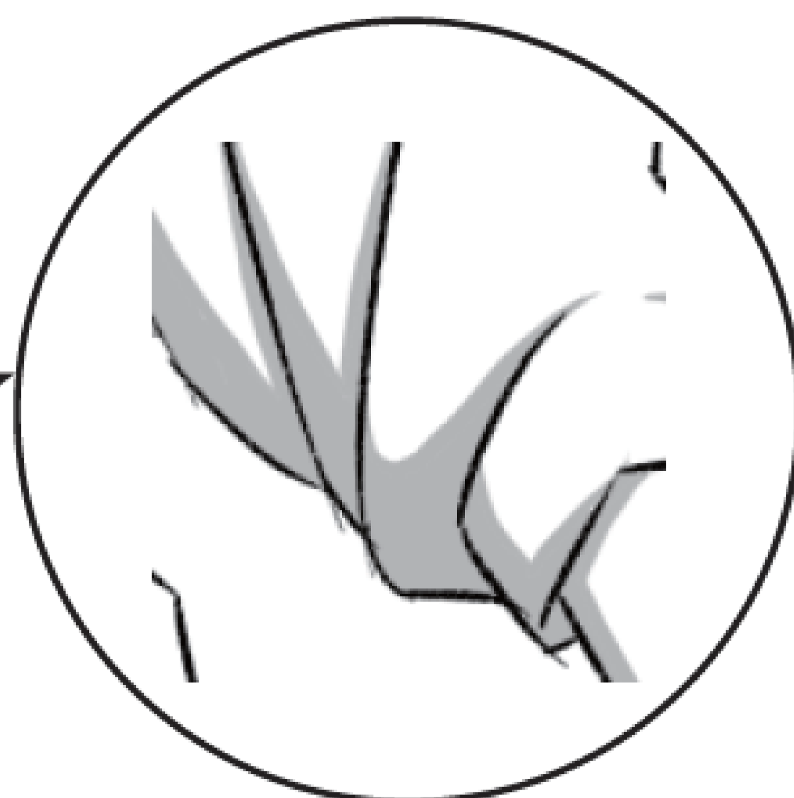


9 擦去多余的线条，最终效果图完成。仰视的角度使人物的动作看起来更加有冲击力，绘制这种形态动作时一定注意人物的四肢动作要协调，身体的结构要表现正确。



动漫人物并不像写实人物那么客观严肃，这种侧面嘴巴的表现可以使人物的表情看起来更加到位。





宽松的衣袖随着肢体的动作而产生许多筒状拉伸的褶皱效果。

7.2.3 生活动作

生活中的美少年时而调皮、时而严肃，下面来看看这些美少年在生活中会有怎样的动态。

热血型的美少年苦恼时会不顾形象地用最直观的动作来表现自己内心的情绪。





阳光型的美少年会比较开朗，当对着镜头时会摆出各种姿势来表现自己。





严肃型美少年一如既往地保持着他严肃的状态，就连看书也要正襟危坐。

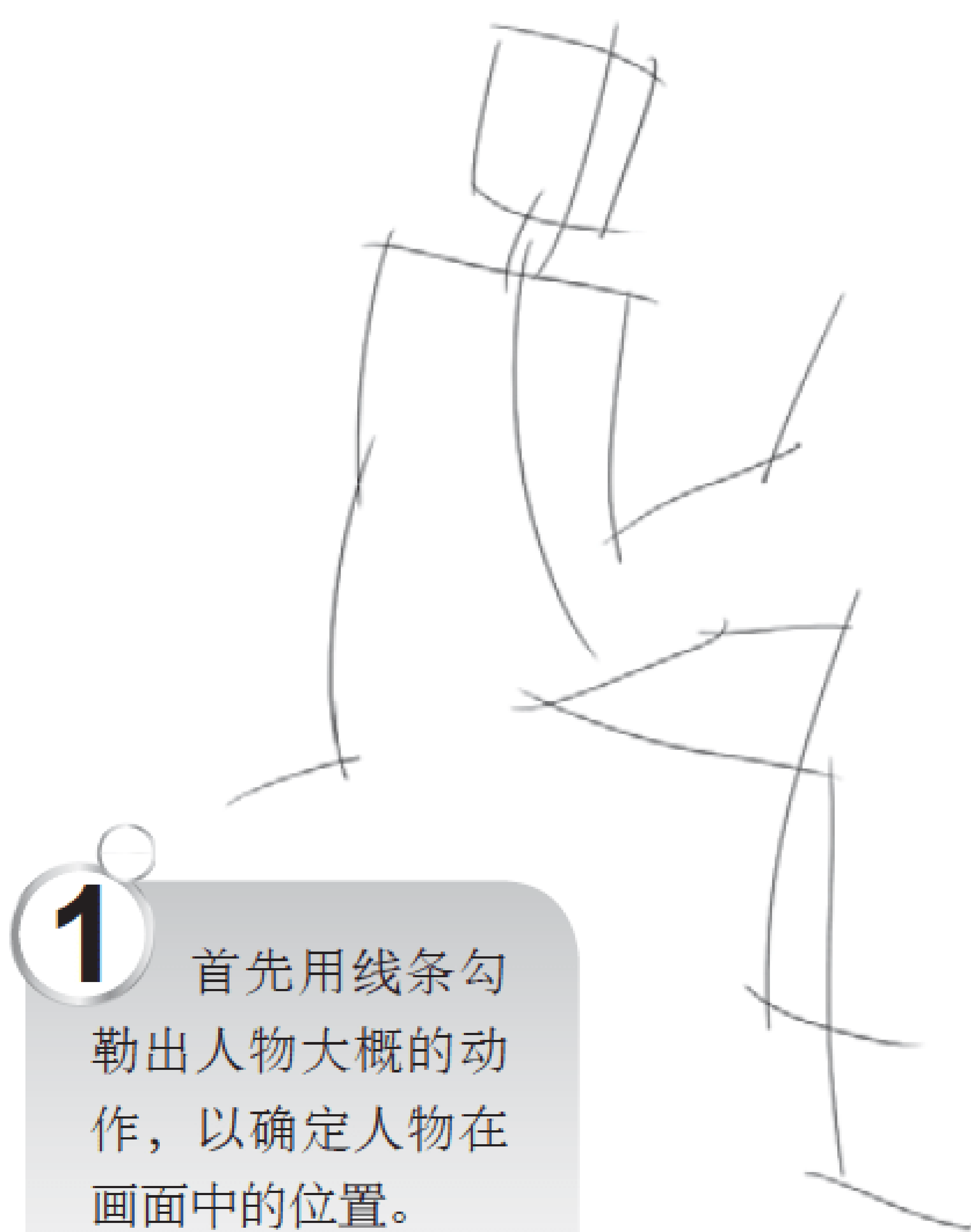




7.2.4　实战——生活动作全身绘制案例

漫画中有不少天才和学霸，看书是他们的习惯之一。下面绘制一个阅读中的美少年。

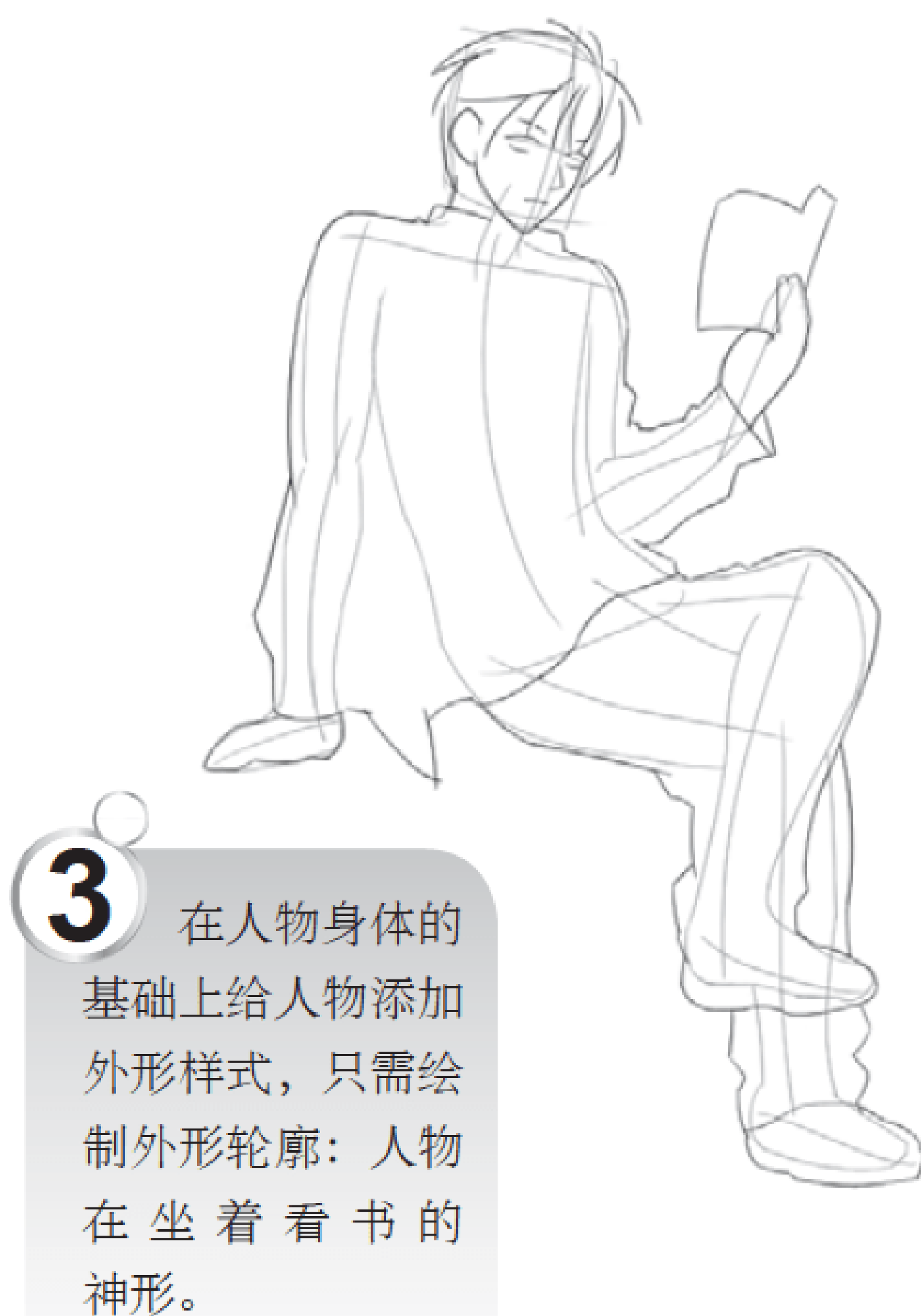
绘制草图



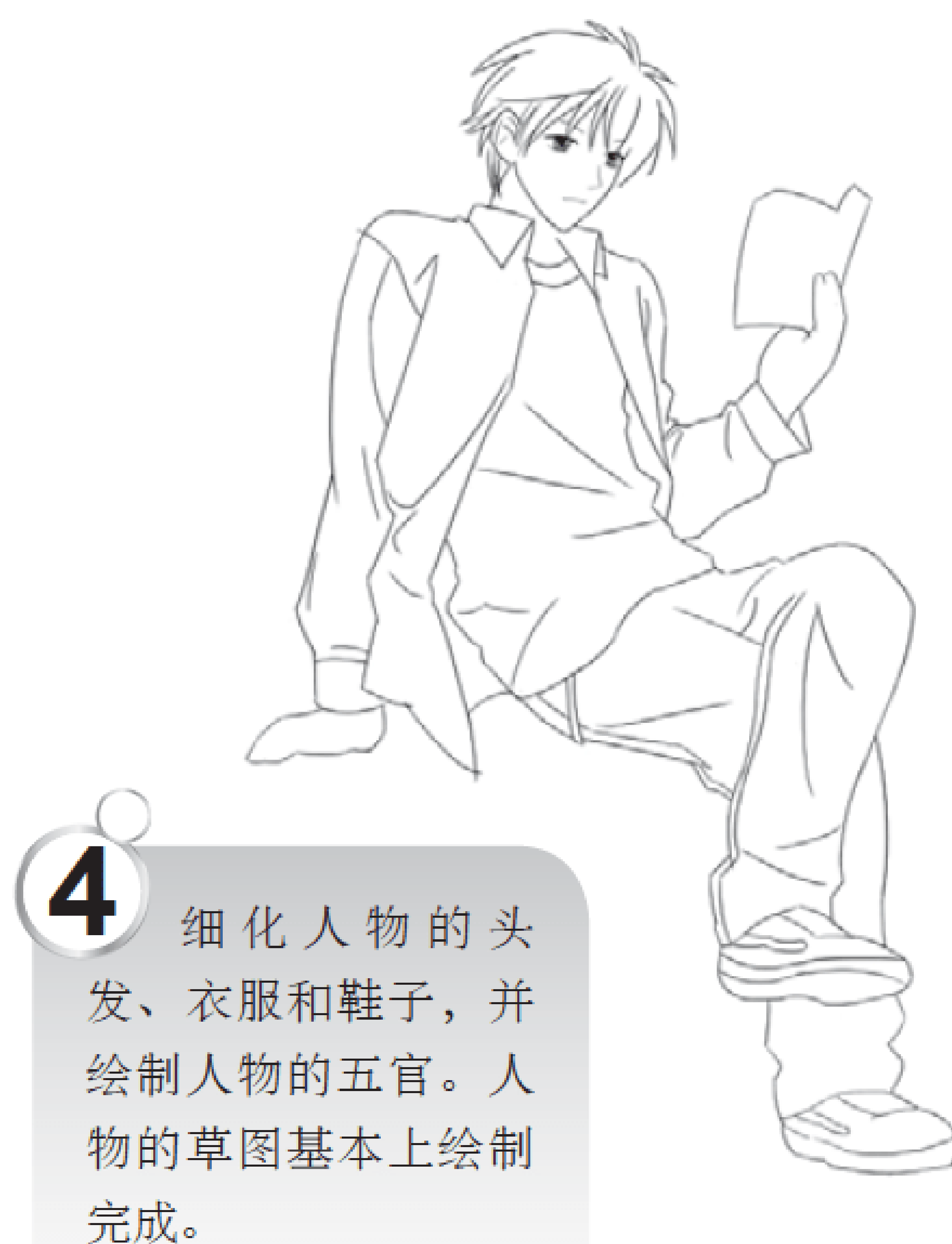
1 首先用线条勾勒出人物大概的动作，以确定人物在画面中的位置。



2 绘制人物的身体结构，注意人物的四肢关节影响着人物的动作变化。



3 在人物身体的基础上给人物添加外形样式，只需绘制外形轮廓：人物在坐着看书的神形。



4 细化人物的头发、衣服和鞋子，并绘制人物的五官。人物的草图基本上绘制完成。

整理画面





5 根据草图来绘制人物的头发和上半身，注意头发线条要流畅，每一绺头发的走向都要明确。



6 给人物的头发和衣服添加阴影，头发的阴影要根据每一绺头发的走向变化来绘制；衣服的阴影要根据褶皱变化来绘制。







7 将人物的下半身用线条勾勒出来。注意线条的流畅性和粗细的变化，这样绘制出来的人物才会生动。



8 添加下半身的阴影。裤腿阴影的变化要随着人物的动作变化产生的褶皱来绘制，裤脚内部通常布满阴影。





9 整理画面，最终效果图完成。这是一个身着休闲服饰的美少年，手捧着书本，眼睛直盯着书本看。一个沉迷于知识海洋的文艺书生形象跃然纸上。





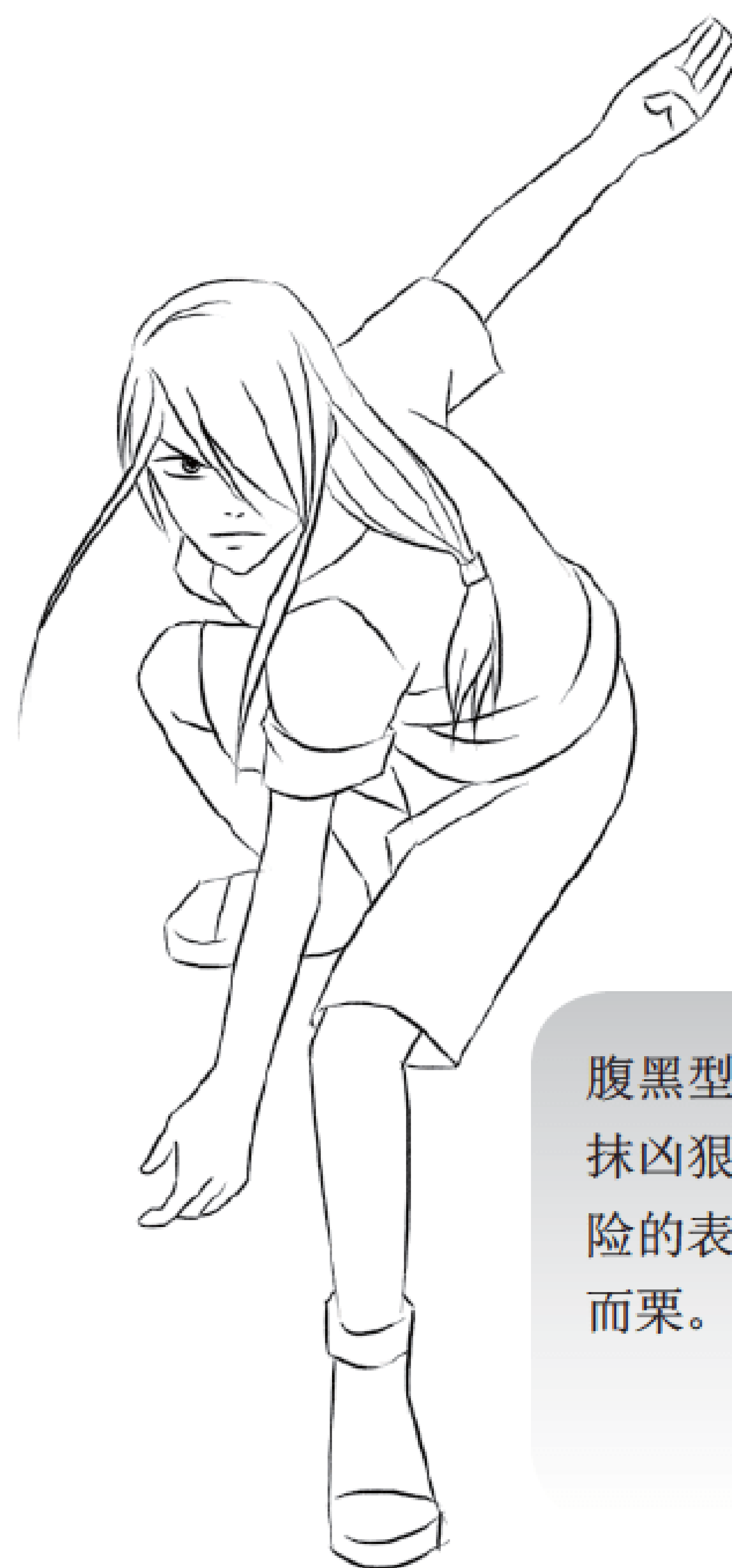
注意交叉绑成只露出一半的蝴蝶结的鞋带，以及裤腿和鞋带在鞋子上留下的阴影。

7.2.5 格斗动作

格斗中的美少年全身散发着凶狠的杀气，下面来看看这些美少年格斗时有着怎样的动作。

冷酷型美少年手握武器冷静地做着随时战斗的姿势。





腹黑型美少年面上一抹凶狠，带着一股阴险的表情，使人不寒而栗。

严肃型美少年面对敌人时，会认真地观摩对方，拉开架势随时向敌人发起攻击。



7.2.6　实战——格斗动作全身绘制案例

武士和服的造型介于正式和服与沐浴和服之间。

绘制草图



1 用简单的动态线表现出人物腿部弓起、单手拿刀、前臂横挡，做攻击状的姿势。



2 根据头部结构绘制人物凌厉的眼神和因动作而成摆动状的头发，注意线条要流畅。



3 根据身体的动态结构，绘制上身的武士服，袖子、腰带要跟随动作成摆动状，并绘制出武士刀。



4 根据腿部的动态结构，绘制和服下身和露出的脚掌，绘制出木屐。给裙子添加褶皱，增强层次感。

绘制草图



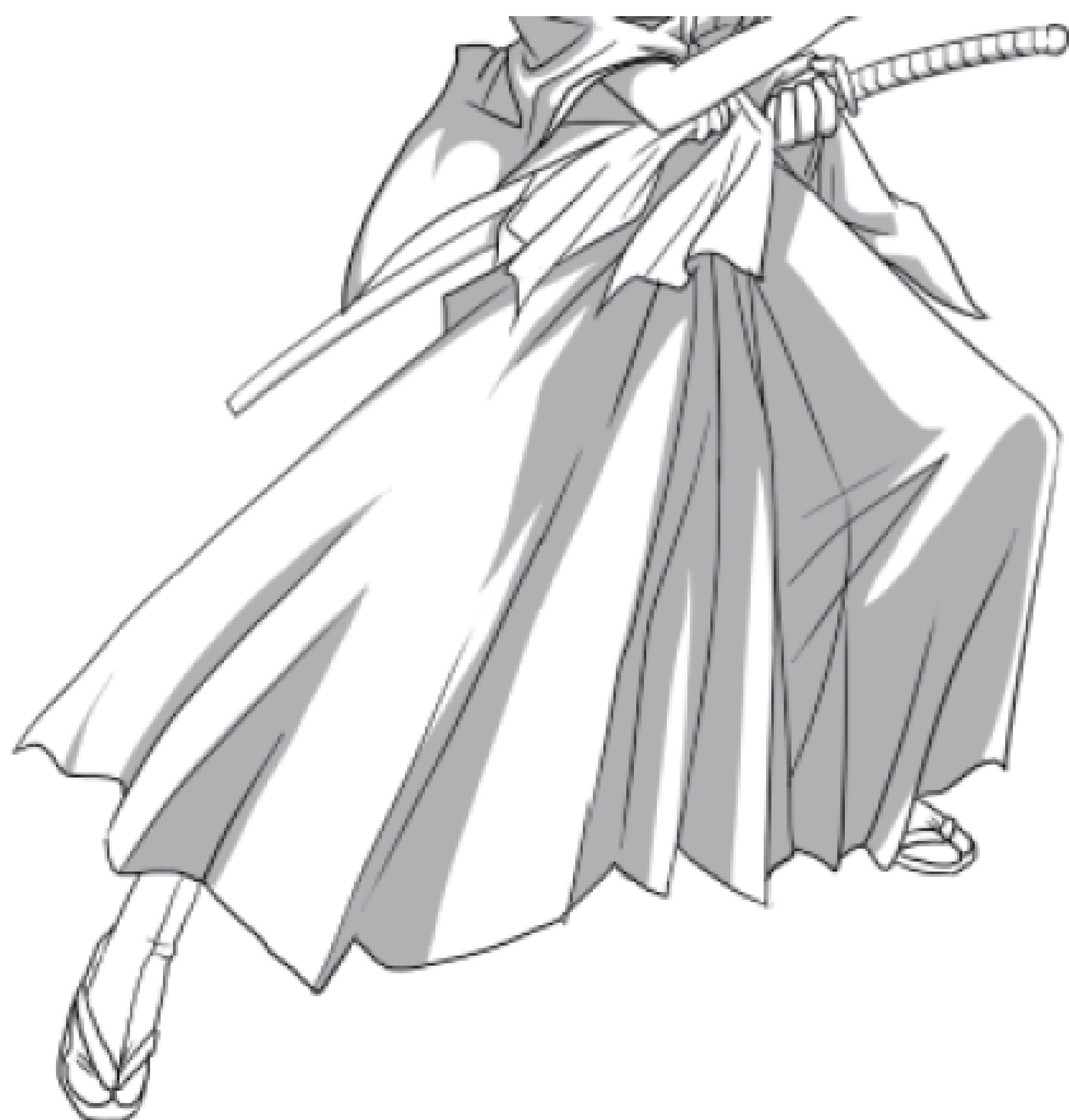


5 用上深下浅的方法刻画人物的眼睛；给人物的头部添加阴影，头顶头发的分组处和头发的下垂部位，以及被头发遮挡的面部都要添加阴影。



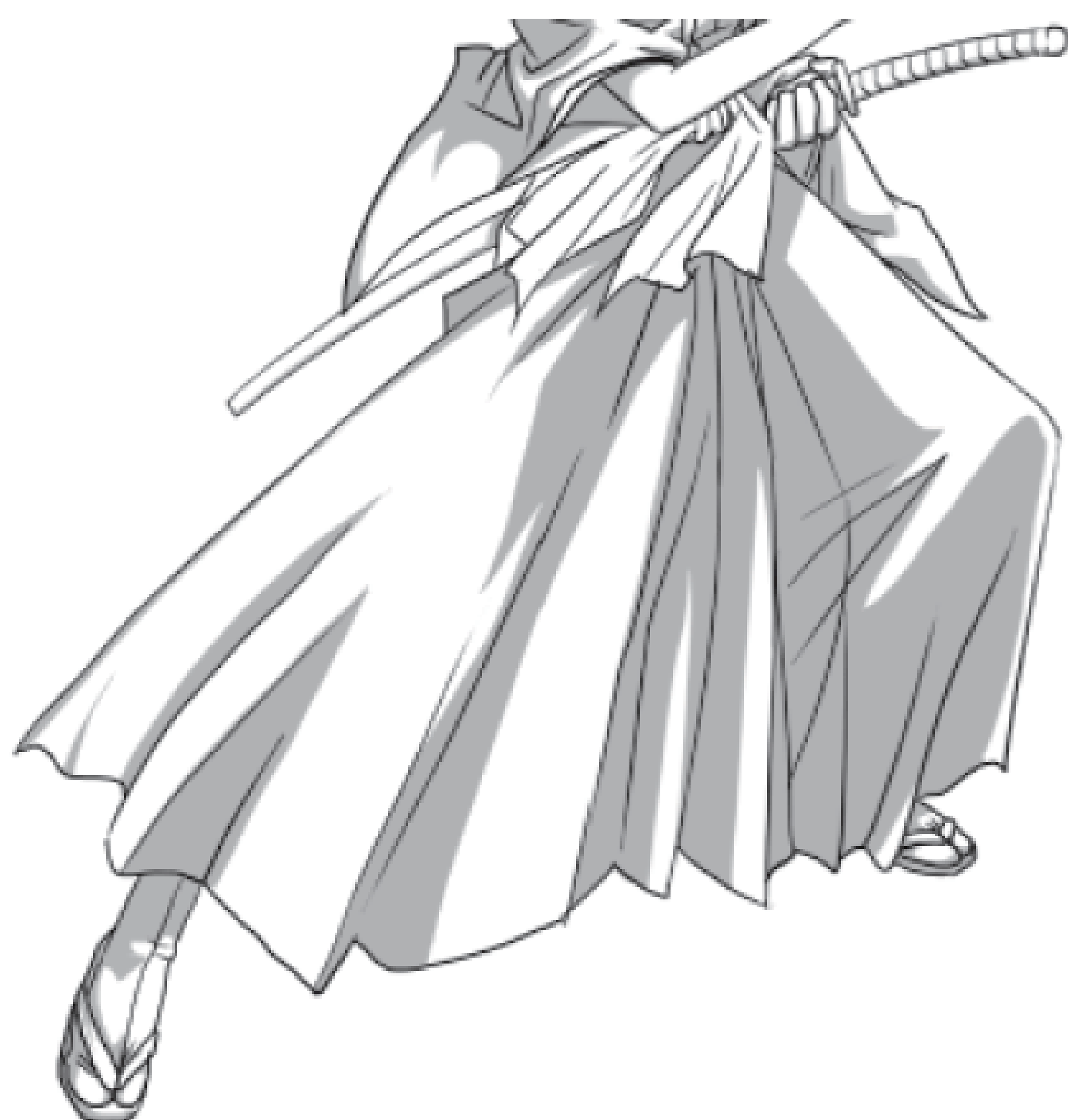
6 给人物的上身和武士刀添加阴影，颈部、背部和手臂的遮挡部分都要添加阴影。注意阴影要根据褶皱有粗细大小的变化，这样画面才会更加生动。







7 双腿前后分开，裙子的中间部分凹进去，形成大面积阴影；根据褶皱的变化给裙子添加阴影。添加阴影后，画面层次感和立体感增强。



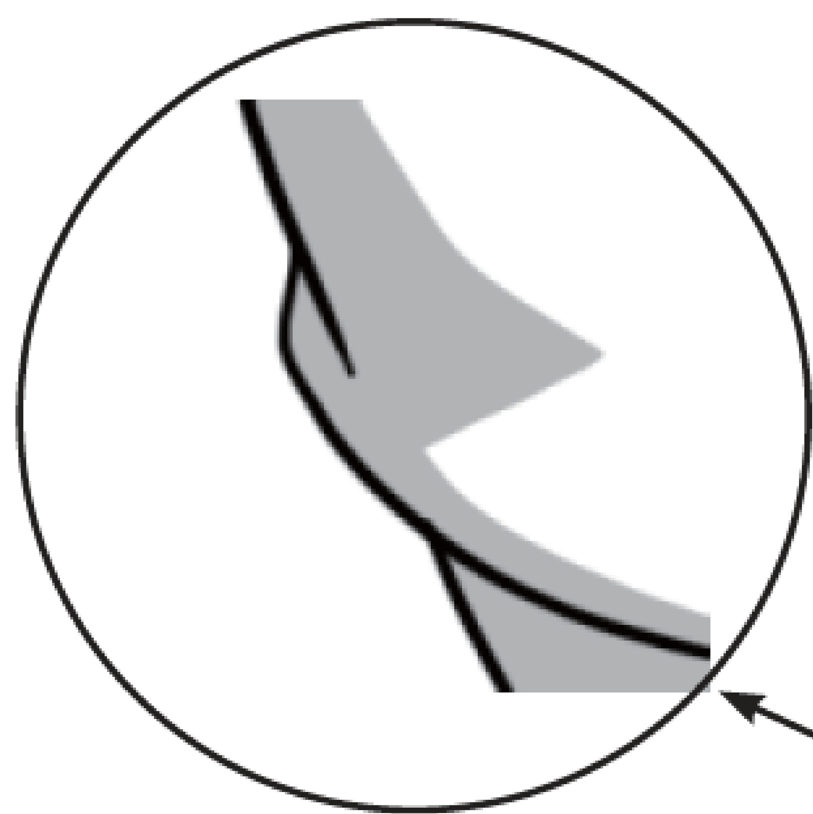
8 裙摆和脚掌之间有一定的距离，绘制出阴影，增强之间的层次。在脚掌边缘和脚趾部位添加少许阴影，增强立体感，统一画面。





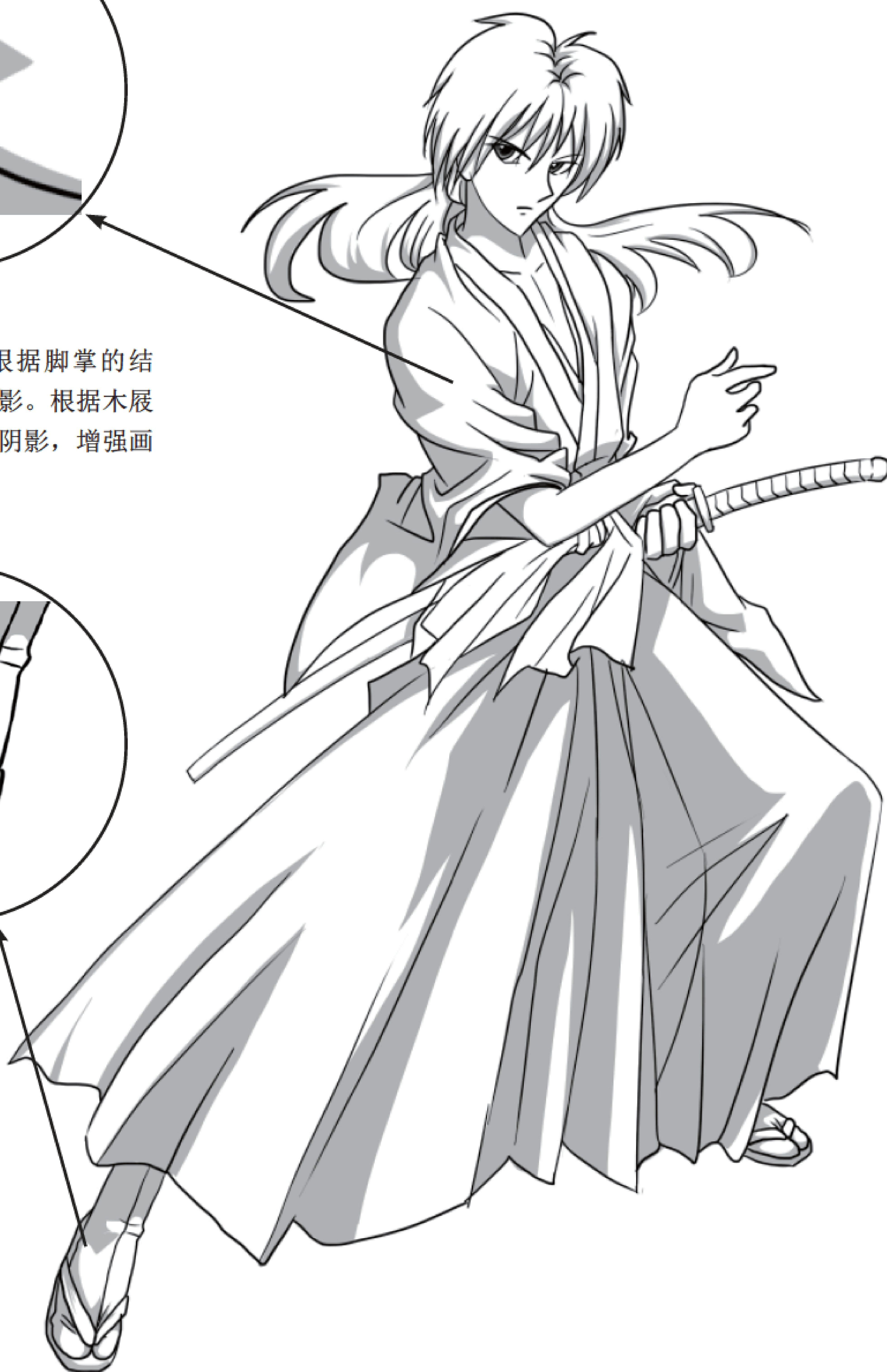
一点小小的褶皱，也会让阴影产生较大的变化。根据褶皱形成的起伏不定的面绘制出的阴影，会让画面更加生动。

9 整理画面，最终效果图完成。准备攻击的动作，飞舞的长发，凌厉的眼神，让武士充满了战斗的气势。



木屐穿在脚掌上，根据脚掌的结构，在背光面添加阴影。根据木屐的结构，给木屐添加阴影，增强画面的立体感。





7.3 美少年动作绘制案例

前面已经学习了身体的运动规律，为了巩固前面所学的知识，下面就绘制人物的几个基本动作。

7.3.1 实战——站姿美少年

人物站立的动作有很多种，下面通过一个比较常见的站立姿势来给人物设定打下基础。

绘制草图

1 绘制一个静态的站立姿势。人物一只手举起，躯干线比较直。



2 用小圆圈画出人物的关节，人物的身材比例大概是8头身。





3 用肯定的线条勾勒出人物的基本轮廓，注意轮廓需要符合人体的结构。



4 细化人物的外形，绘制手指，检查并修改轮廓，为下一步做准备。

整理画面



5 绘制服装、头发的外形以及人物的道具，确定五官的位置。



6 绘制人物的五官，细化头发，并给人物的服装添加褶皱。

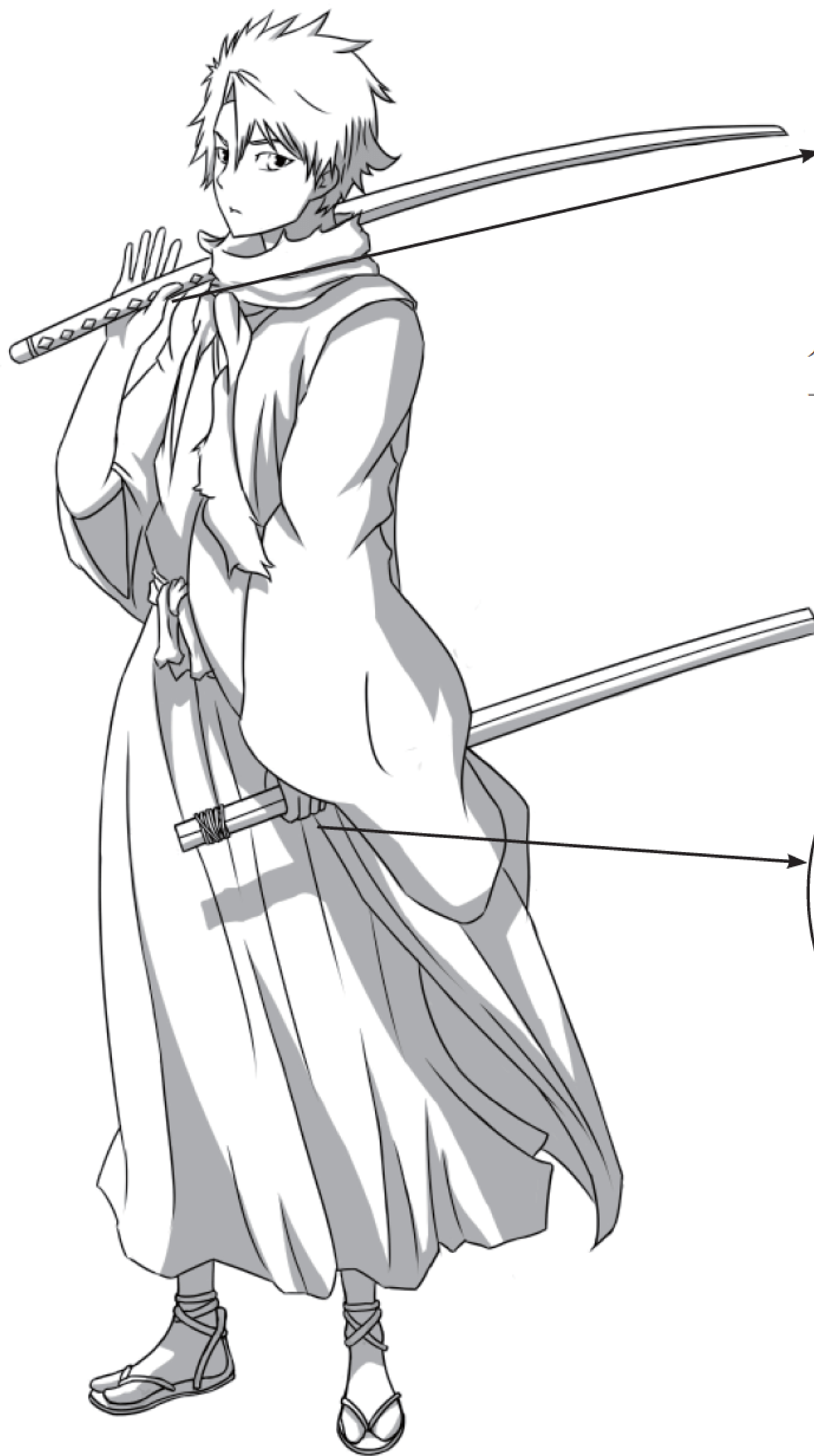


7 将多余的线条擦除，刻画人物的五官，完善人物细节。



8 添加阴影，增强人物的画面感和立体感，注意阴影的方向要统一。

9 最终效果图完成。凌厉的眼神，潇洒的身姿，一位持剑屹立的翩翩美少年跃然纸上。站姿下人物的动作幅度不大，关键是把握身体的比例和重心。



人物将剑托在手中，架在肩膀上，注意准确地表现剑的姿态。

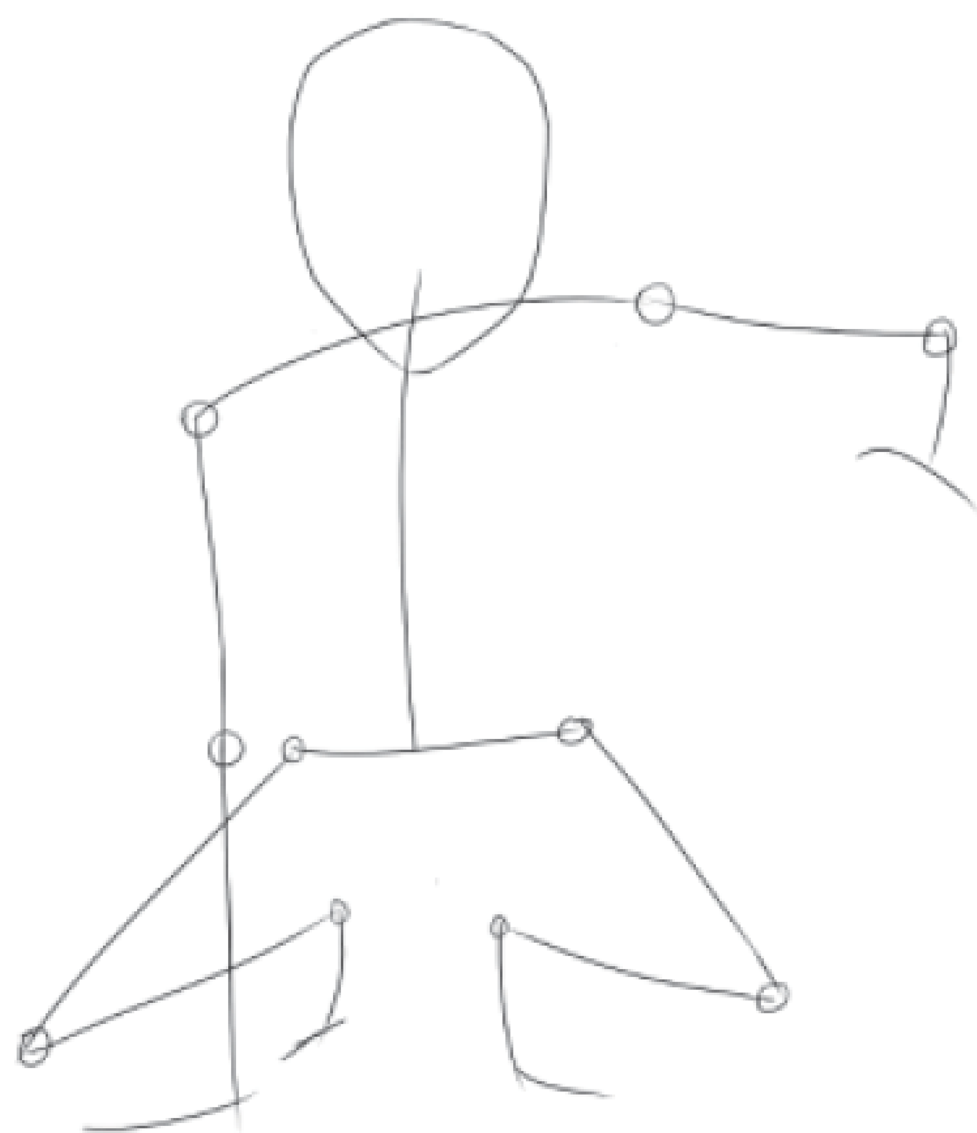
剑鞘的阴影投射到衣服上，增强了画面的空间感。

7.3.2　实战——蹲姿美少年

蹲姿在很多时候并不是静止的，往往是一系列连贯动作中的一环。下面来看做蹲姿时的美少年如何绘制。

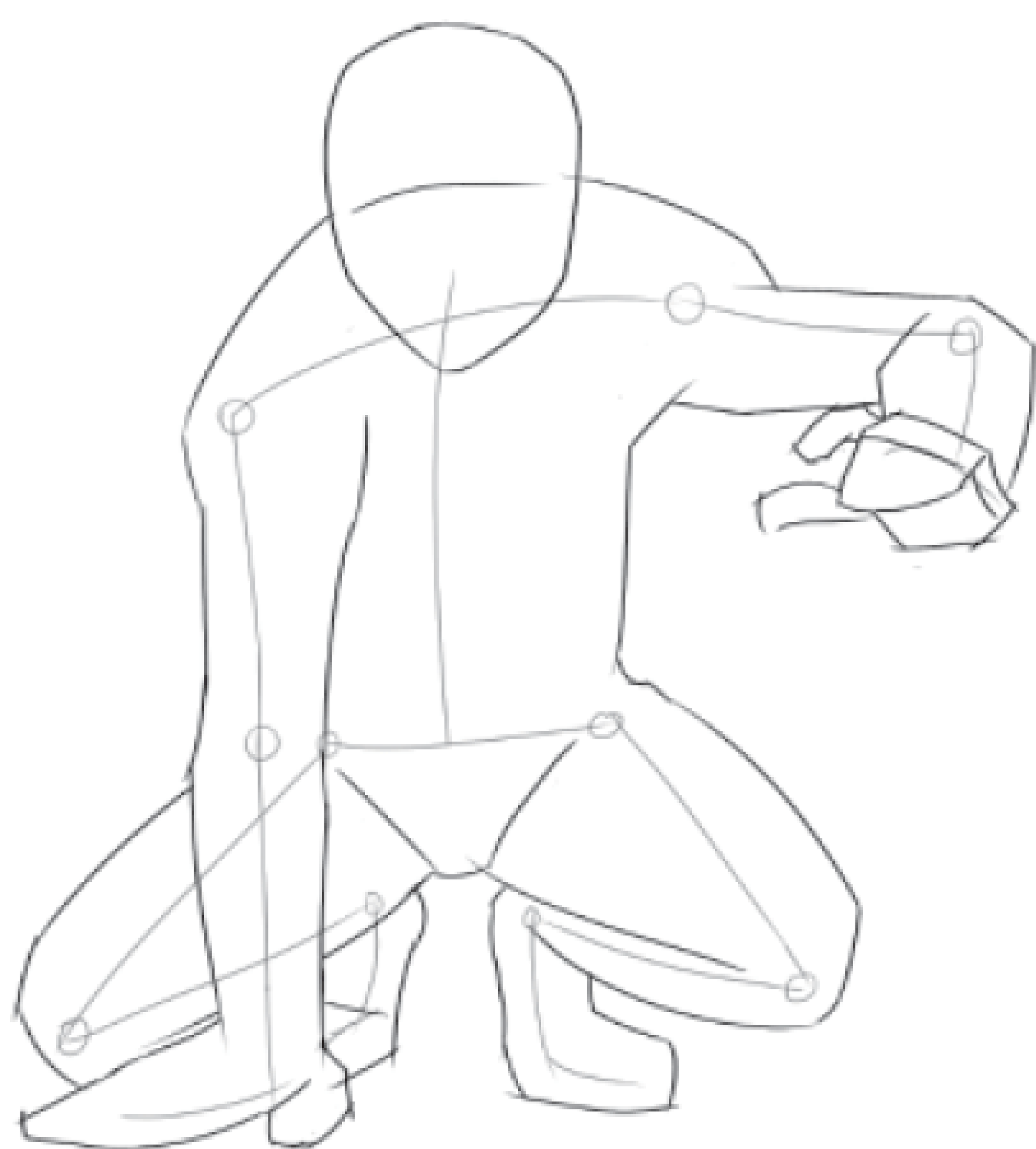
绘制草图





1 勾勒出人物蹲着的姿态：单手撑地，另一只手向上抬起，双腿深蹲。

2 画出人物的关节，用小圆圈表示，确定身体的结构位置，方便后面的绘制。





3 将人物的外形轮廓大致地绘制出来，不用拘泥于细节，肩部的透视很大。

4 细化人物的外形轮廓，绘制手指，注意身体各部分轮廓的穿插关系。

整理画面





5 绘制人物的头发和服装，确定五官的位置，衣服的外形应符合身体的动态。

6 给人物衣服添加褶皱，褶皱在肢体扭动大的部分会多一些。绘制五官，细化头发。





7 擦除多余的线条，刻画人物的五官，丰富人物衣着的细节，丰富画面的内容。

8 添加阴影，注意阴影要根据头发的形态变化和衣服的褶皱来绘制。



9 最终效果图完成。画面中，少年身着短夹克，脚穿一双长靴，单手撑地，剧烈的动态下，面部露出紧张的表情。



头发飘散的形态增强了人物的动感。





人物下蹲时，髋关节大幅运动，产生了褶皱。

7.3.3 实战——坐姿美少年

席地而坐是在户外常见的一种姿势，这种坐姿可以体现一个人安静时的状态。下面介绍静态时席地而坐的美少年的绘制方法。

绘制草图





1 用线条勾勒人物的大概动作，确定人物的大概姿势，以便后续的绘制。

2 绘制人物的身体结构，注意人物的动作变化，以确定人物在画面中的位置。



3 添加头发、衣服和披着的毛毯的大概轮廓，双手交叉抱膝，腿部也交叉。





4 细化人物的头部、衣服和鞋子，使人物完善起来。绘制人物的五官和皇冠，完成基本线稿的绘制。



整理画面





5 根据草图绘制人物的头发和上半身，细化毛毯注意头发线条要流畅，每一绺头发都要有粗细变化。

6 给人物添加阴影，毛毯比较细碎，绘制毛毯的阴影时注意阴影的绘制要到位。



7 刻画人物的下半身，绘制时要注意人物的动态，以及腿部交叉时裤子产生的褶皱。

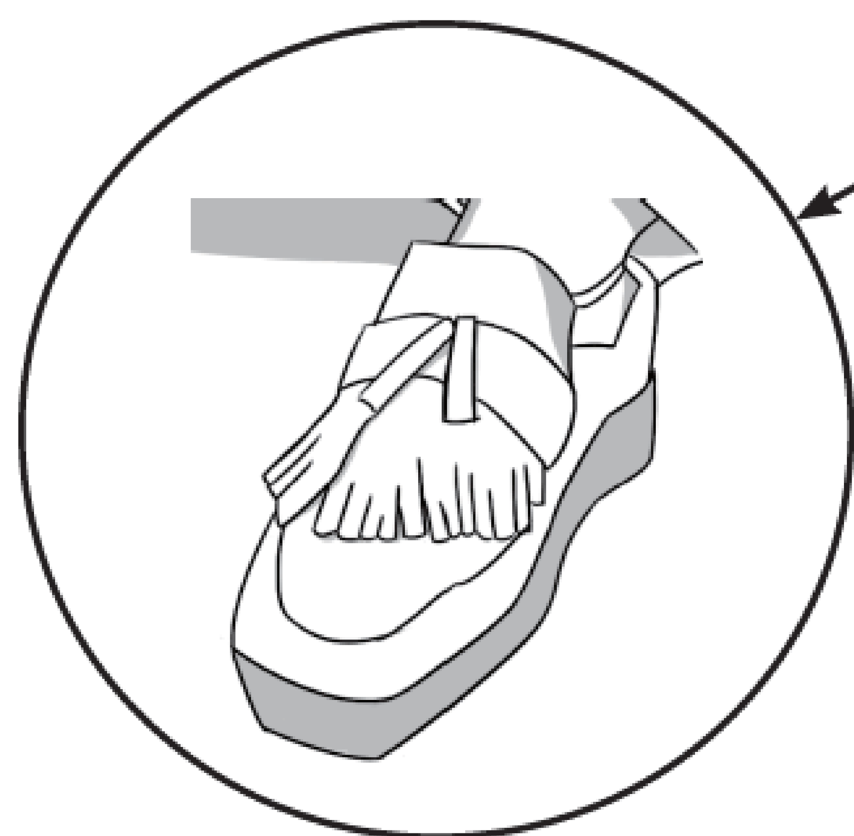
8 绘制下半身的阴影，使画面感和立体感增强，绘制的阴影形态要不一样，画面才会更加自然，记得绘制地上的阴影。



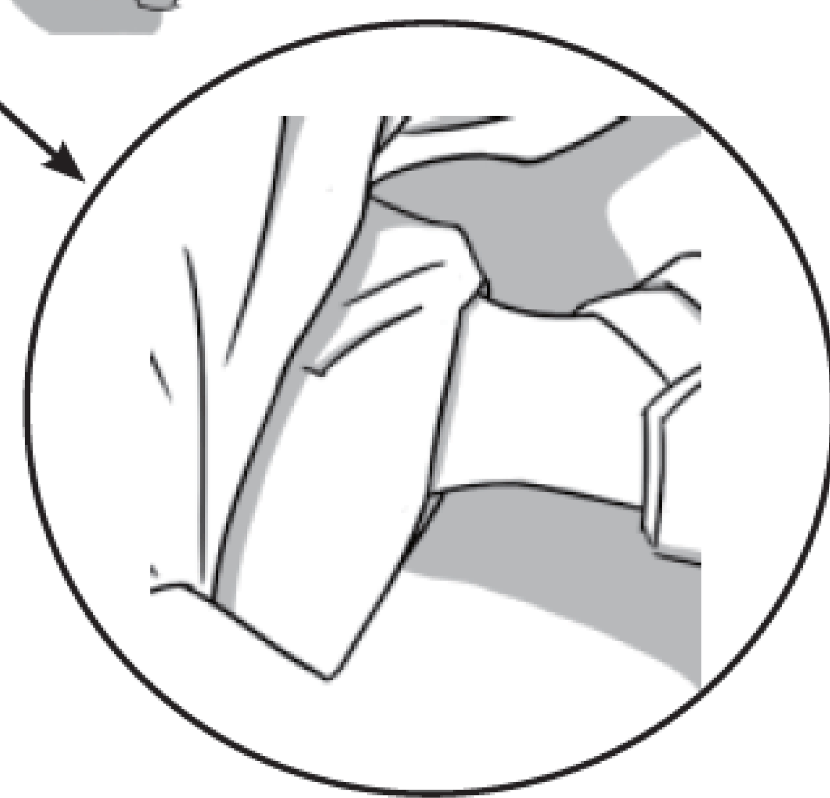
9 最终效果图完成。坐在地上，双手交叉抱住膝盖，一条腿横放在另一条腿下面的地上，披着毛毯的少年若有所思，显然是一个忧郁类型的美少年。



毛毯比较细碎，毛毯的阴影不需要绘制太多，有选择性地绘制就好。



绘制皮鞋时注意鞋面的变化，柔软的皮鞋显得庄重大气。



两腿交叉时会产生很多褶皱，适当的阴影能够区分前后关系的变化。

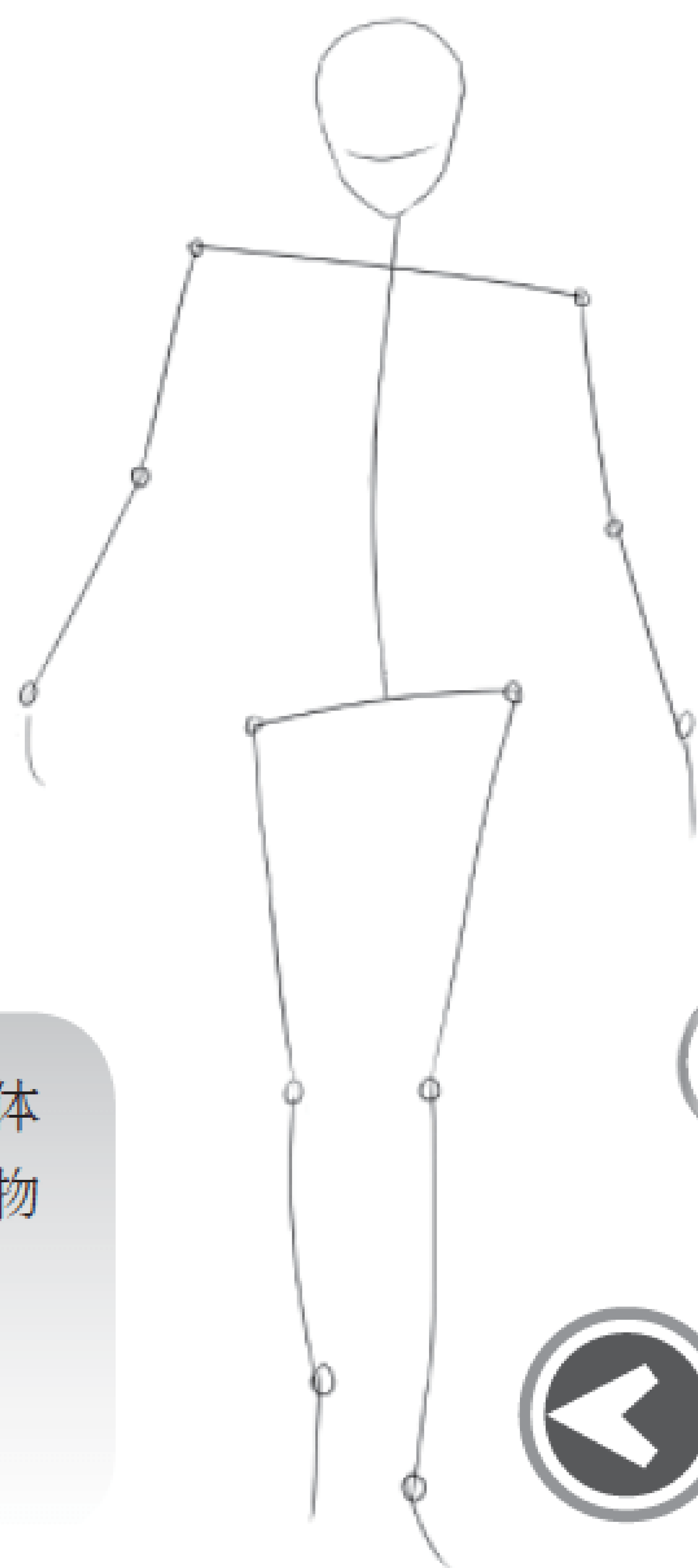
7.3.4 实战——步行美少年

步行中的美少年，这种姿势既表现了人物的动态，又表现了人物的身姿。

绘制草图




1 大致勾勒出人体的运动线，确定人物的身材比例和姿势。




2 画出身体各个关节的位置，注意男性身体的绘制，四肢的结构比例要正确。




3 大致勾勒出身体的外形轮廓，把人物的基本动态呈现出来。




4 继续刻画人物的外形，精确人物的轮廓，刻画手指。





5 在草图的基础上刻画人物的头发、服装，找准五官的位置。

6 接着上一步绘制人物的五官，并给衣服和靴子适当地添加褶皱，这些褶皱既要符合动态，又要美观。

整理画面





7 整理画面，刻画人物的五官，再添加一些衣着的细节，丰富画面。

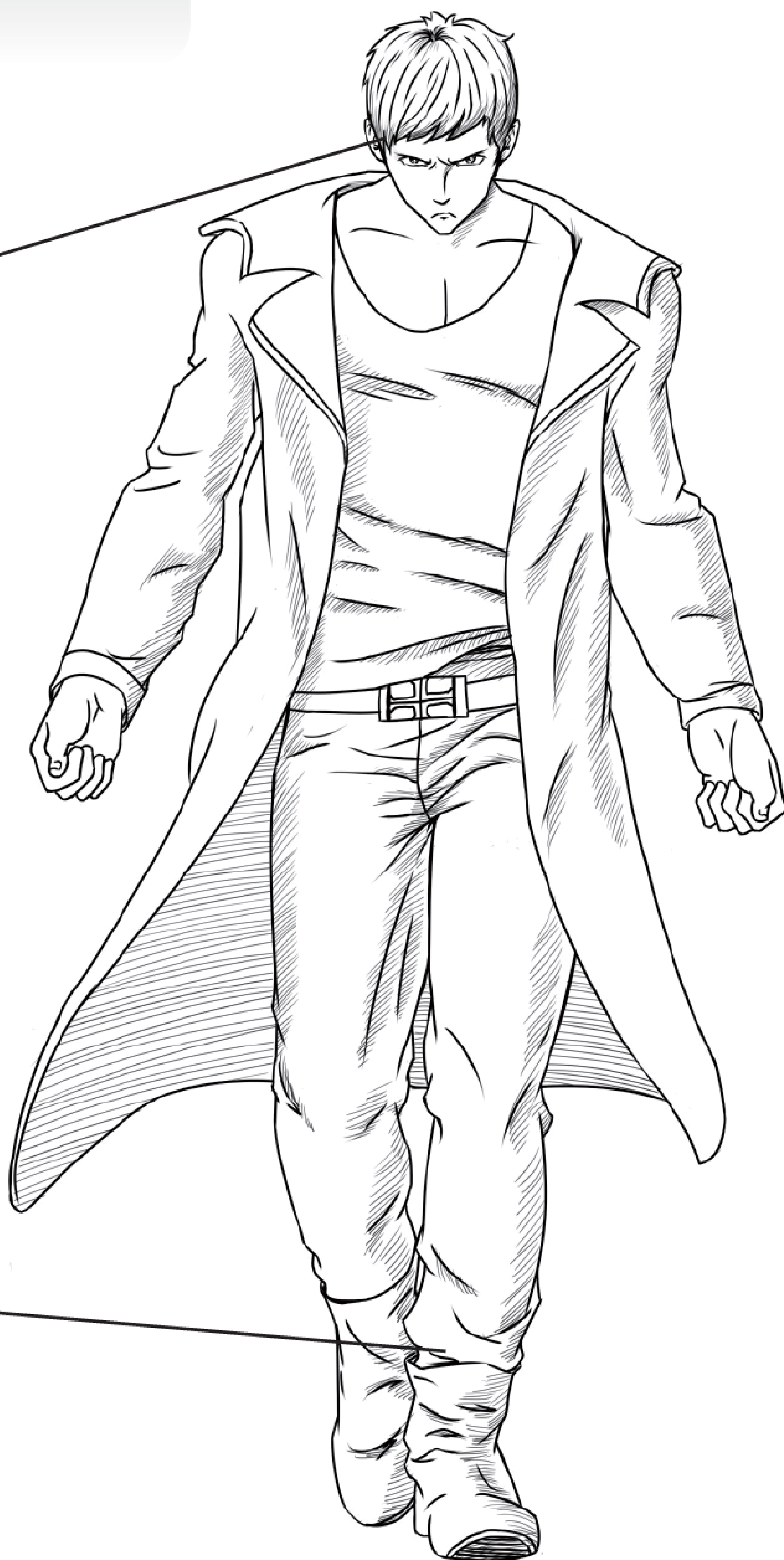
8 添加阴影，阴影不仅使人物立体，还能区分各部分的先后关系。



9 最终效果图完成。这是一个冷酷的美少年，身披宽大的风衣，威风凛凛地向前走着。



少年低着头，露出严峻的表情，仿佛即将面临一场恶斗。





人物脚穿宽松的靴子，根据人物的脚型动态绘制靴子的形态。

7.3.5 实战——跑步美少年

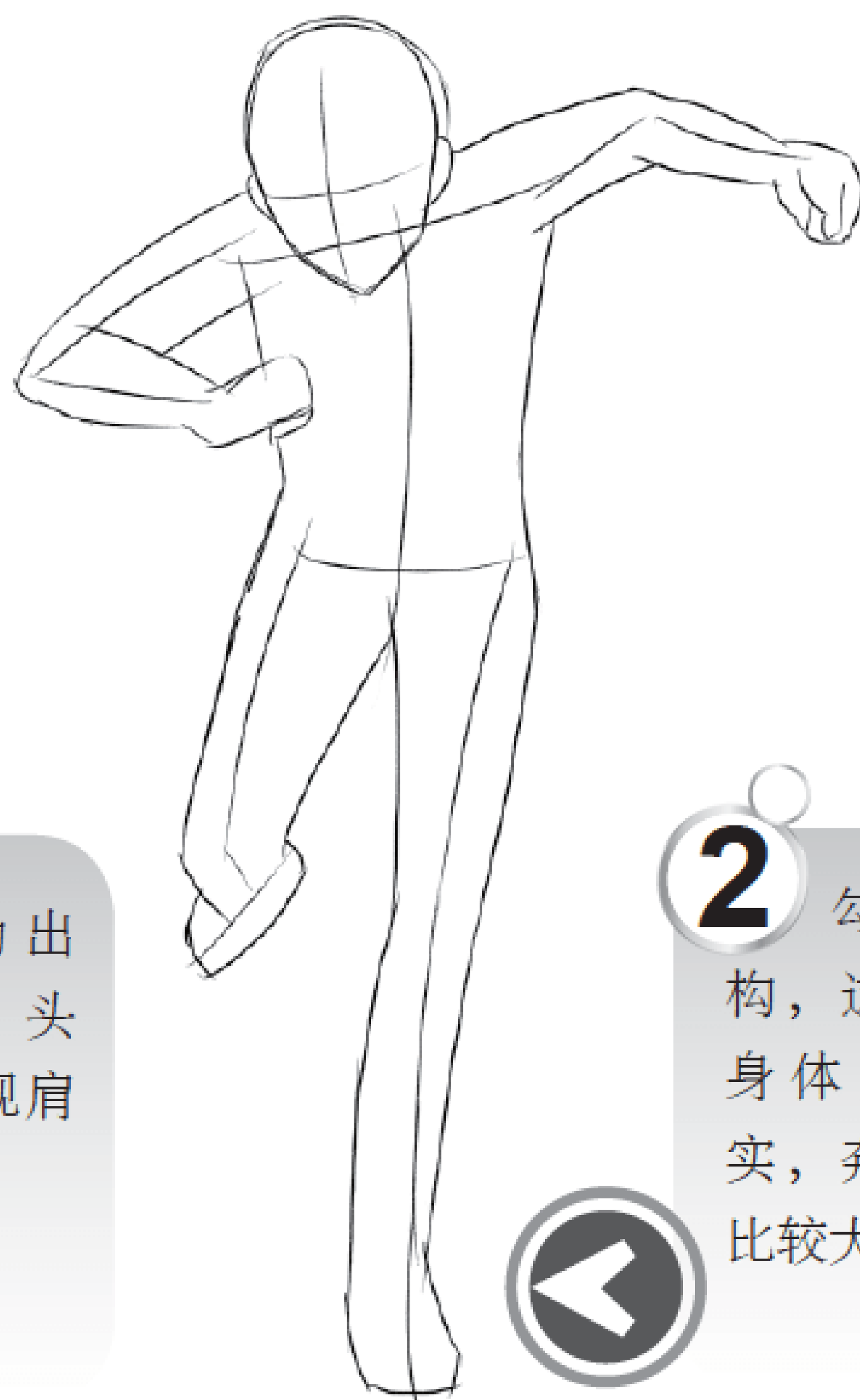
奔跑的动作使美少年散发着无穷无尽的力量，下面来看看热血型美少年奔跑的动作。

草图绘制



1 简单地勾勒出人物奔跑的动作，头部低下，略有透视肩部，右脚抬起。





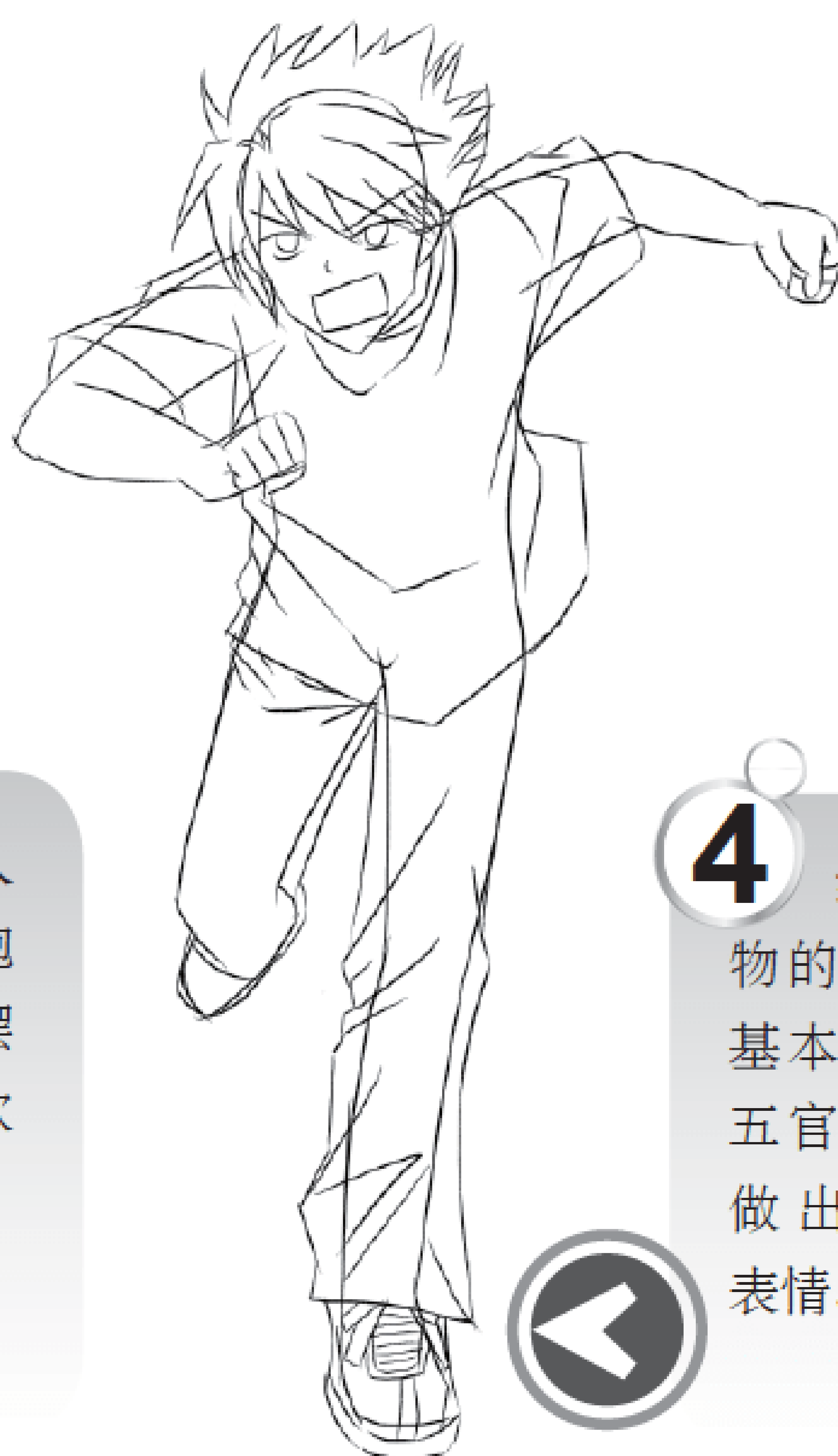
2 勾勒出人体结构，这是一个男性的身体，四肢比较壮实，奔跑时动作幅度比较大。





3 根据人体勾勒人物的外形样式。奔跑时人物的头发和衣摆都体现出了风向是吹向人物的身后。





4 继续刻画人物的外形，并根据基本线勾勒人物的五官，奔跑时人物做出大口喘气的表情。





整理画面





5 根据草图绘制人物的头发、五官和上半身。人体带动宽松的衣袖，使人物的衣服产生许多拉伸的褶皱。



6 添加阴影效果，注意要根据褶皱的动向绘制阴影，人物口里的阴影也不能忽略。







7 绘制裤子和鞋，注意右脚因为前视的透视关系，从膝盖开始截断而只看到脚尖。



8 添加阴影效果，使人物的立体感和画面感增强，也使人物的层次感更加分明。



9 擦去多余的线条，最终效果图完成。这是一个正在奔跑的男孩。注意绘制人物奔跑时四肢的方向和前后关系不能出错：要么左手在前，左脚在后；要么右手在前，右脚在后。

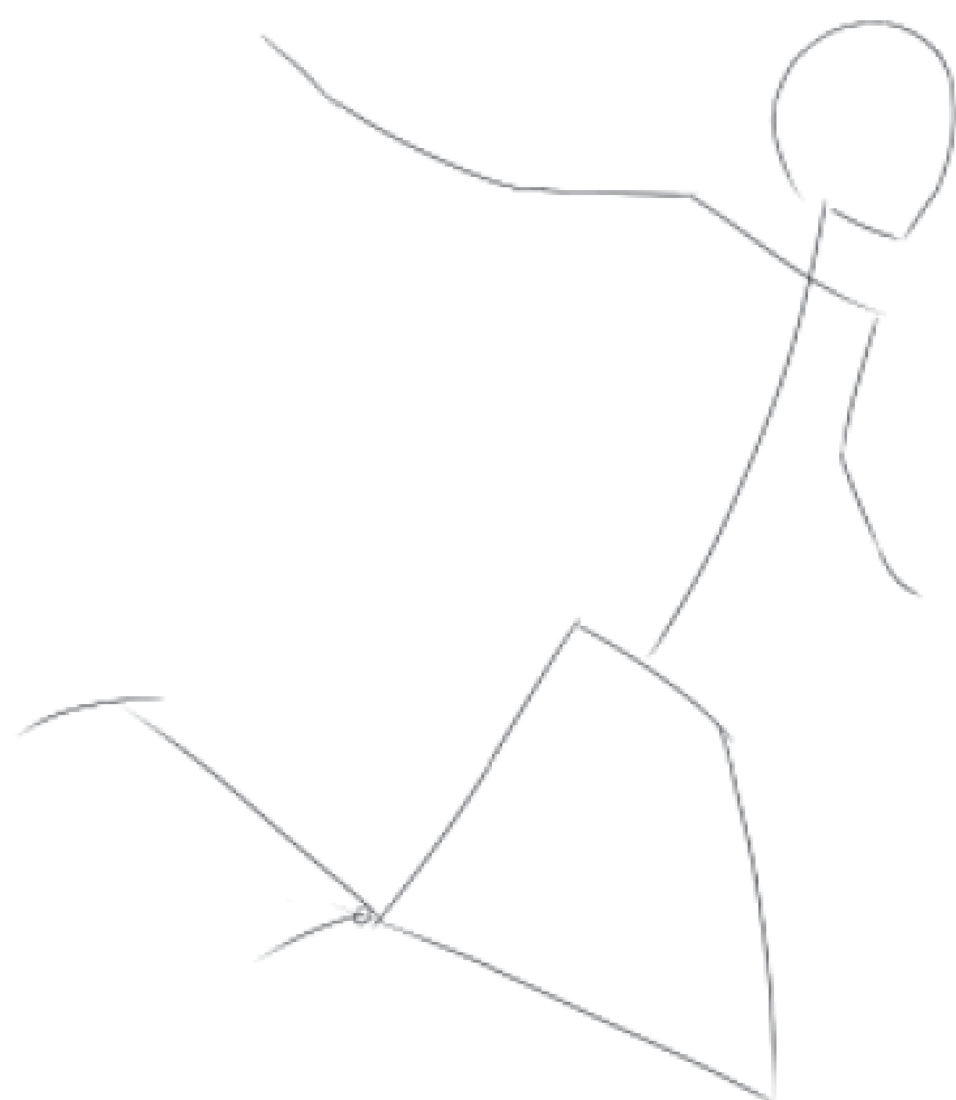
人物因为奋力奔跑而需要大口呼吸，因此嘴巴大张，而眼神应该是坚定的。

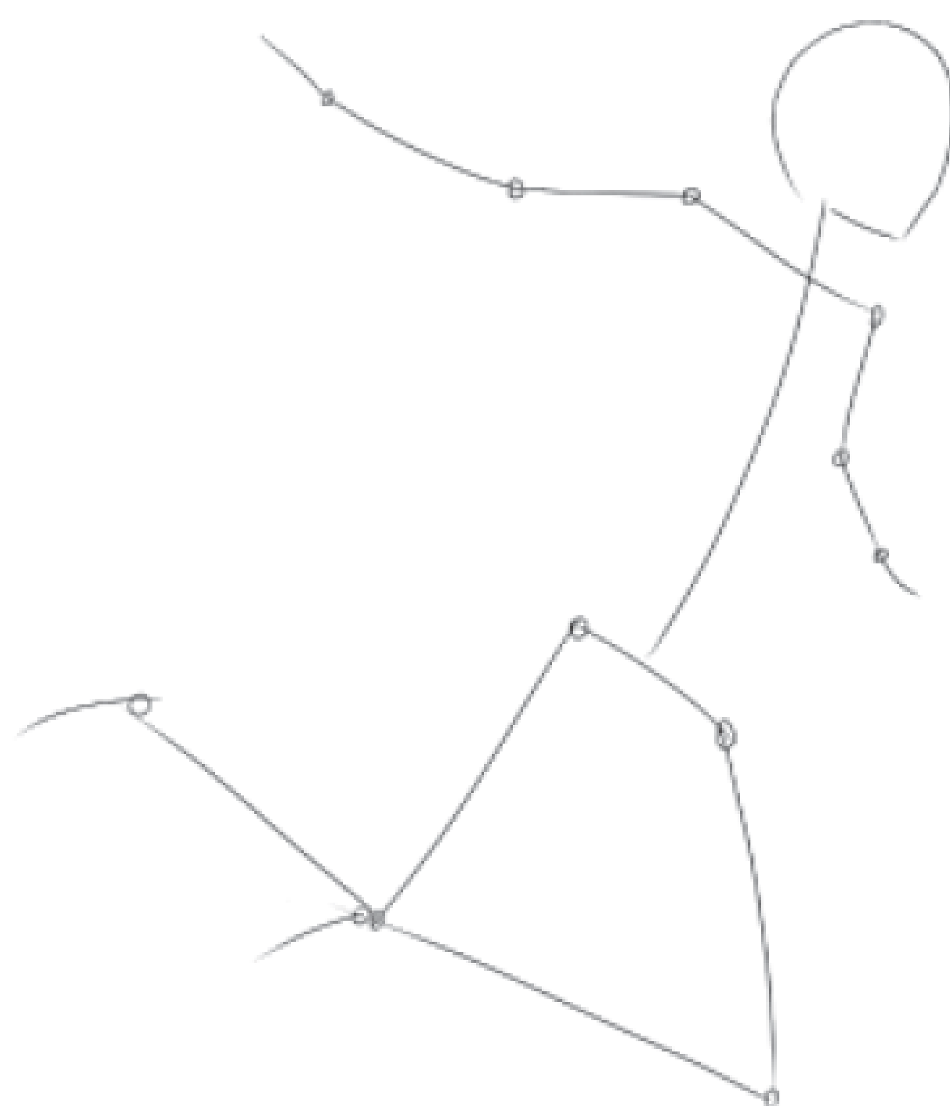
注意人物奔跑时一般是紧握拳头的，这是人物奔跑时需要力量自然而然形成的动作。

7.3.6　实战——跳跃美少年

跳跃中的美少年，动态十足，全身上下的细胞都充满了运动的气息。在构思类似动作时，应做到既协调又有幅度，不能呆板。下面讲解如何绘制跳跃中的美少年。

绘制草图





1 用线条勾勒人物跳跃的姿势，两只手臂向外伸展，两腿弯曲。

2 绘制人物的身体关节。关节是肢体运动的轴心，需要找准它们的位置。





3 根据各个关节的位置用线条勾勒出人物身体的轮廓，注意透视变化下人物不能变形。

4 人物的身体结构基本完成，继续细化人物的外形，刻画手部，画出手指。

整理画面





5 在上一步的基础上绘制人物的服装。服装的形态需要符合跳跃的动态，在头部找准五官的位置。



6 绘制五官和服装褶皱，人物动作比较激烈，肢体动作很大，褶皱的形状要充分表现这一点。







7 整理画面，擦除多余的线条，给人物添加细节，丰富画面的内容。

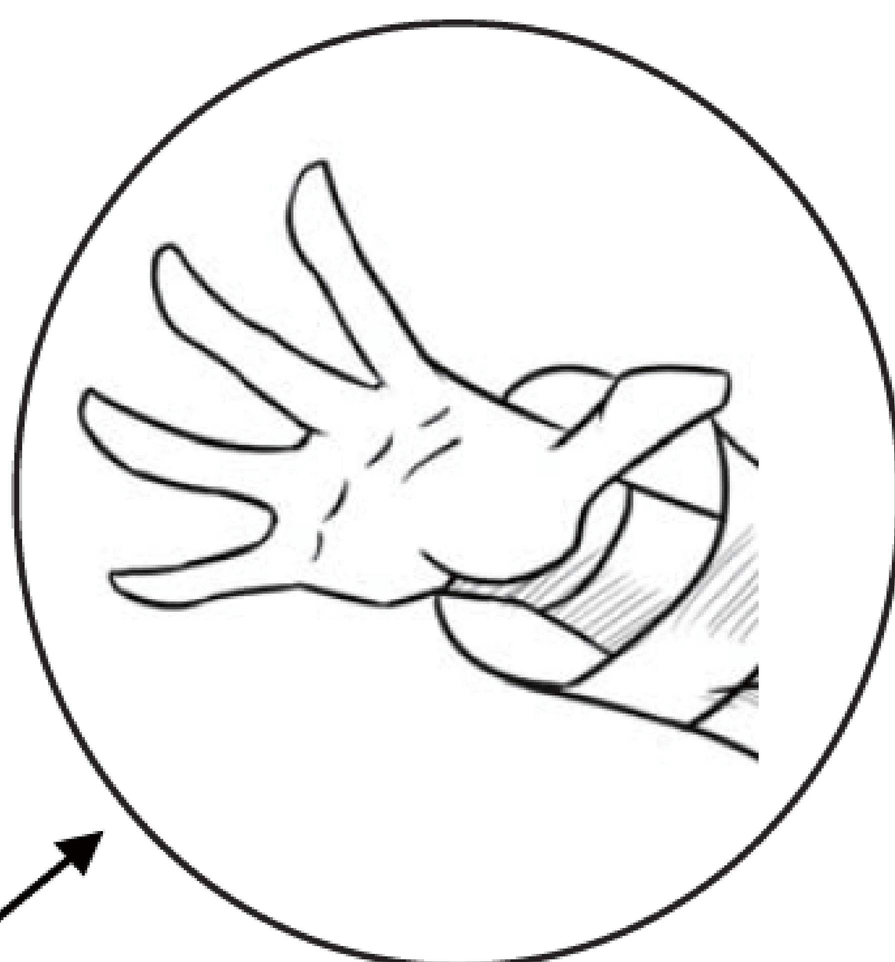
8 添加阴影，阴影主要分布在人物褶皱密集的部分和帽子处，靴子上也有少量的阴影。







9 最终效果图完成，跳跃在空中的美少年全身充满了力量，舒展的姿势，飒爽的神态展现着青春的活力。



五指向外舒展，体现出跳跃动作的力度。





注意微仰视的角度下五官的形态。

第8章

服饰绘制技法

服装是绘制人物必不可少的一部分，服装可以区分人物的身份和性别，可以体现人物的性格和审美观。本章将通过几类常见的服装来描绘不同类型的美少年，希望读者能够运用前面所学的知识，掌握有关服装的绘制技法。



8.1 现代服饰的美少年

现代服饰是生活中比较常见，可分为多种不同的款式，不同类型的美少年身着不同的服饰会有不同的效果。下面通过学生装、休闲装、运动装和正式装4种比较常见的现代服饰来介绍它们的运用。

8.1.1 实战——学生装美少年

学生装美少年主要出现在校园类型的漫画中，这种装扮给人一种青春洋溢的感觉。

绘制草图





整理画面

5 根据草图绘制人物的头发和上半身，注意头发的绘制，线条要流畅，每一绺头发都要不一样。





6 根据人物动态添加少量阴影，校服是比较整齐的，所以衣服所受到的光面积比较大，只在背光处有一些阴影。





7 绘制裤子时要注意裤脚部分的褶皱，每条线都朝着一个方向堆叠到脚踝处，表现出衣服的垂感。





8 绘制裤子的阴影，每处阴影的形态变化都要根据褶皱的动向来绘制，这样绘制出来的裤子才会有立体感。





9 最终效果图完成。一个身着学生装的美少年绘制完成，笔挺的服装使人物看起来格外有精神。



注意表现人物回头时下巴和脖子的位置，避免动态走形。





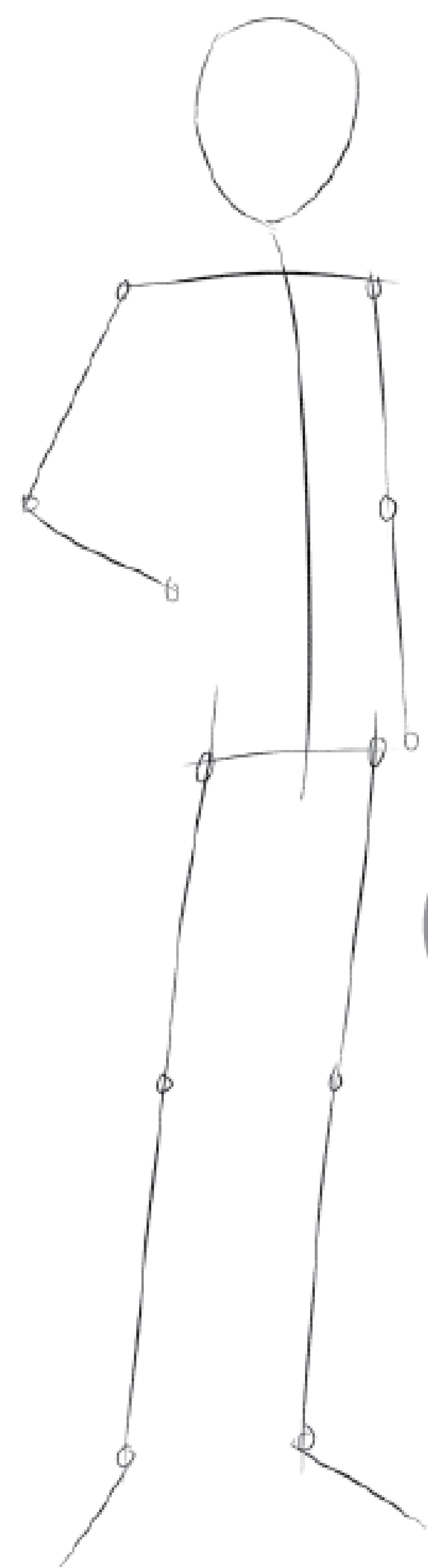
腰间的褶皱能够使画面增添立体感和人物静中有动的效果。



8.1.2　实战——休闲装美少年

休闲服饰在生活中是比较常见的，穿休闲装的美少年可以根据角色性格和特定造型来绘制。

草图绘制



1　用圆圈和线条勾勒出人物的身体结构图，以确定人物的动作和位置。



2　根据前面的结构图绘制一个约7头身的男性身体，注意人体结构要正确。



3　绘制人物的外形样式，大致是身着休闲的外套和一条比较宽松的牛仔裤。



4　继续刻画人物，添加五官样式，给头发和衣服添加线条，使人物看起来更加立体。

整理画面





5 根据草图绘制人物的头部和上半身，休闲的上衣，带有装饰性的连衣帽。

6 添加阴影效果，阴影主要集中在人物的头发内部和衣服褶皱的地方，注意褶皱阴影的绘制要正确。



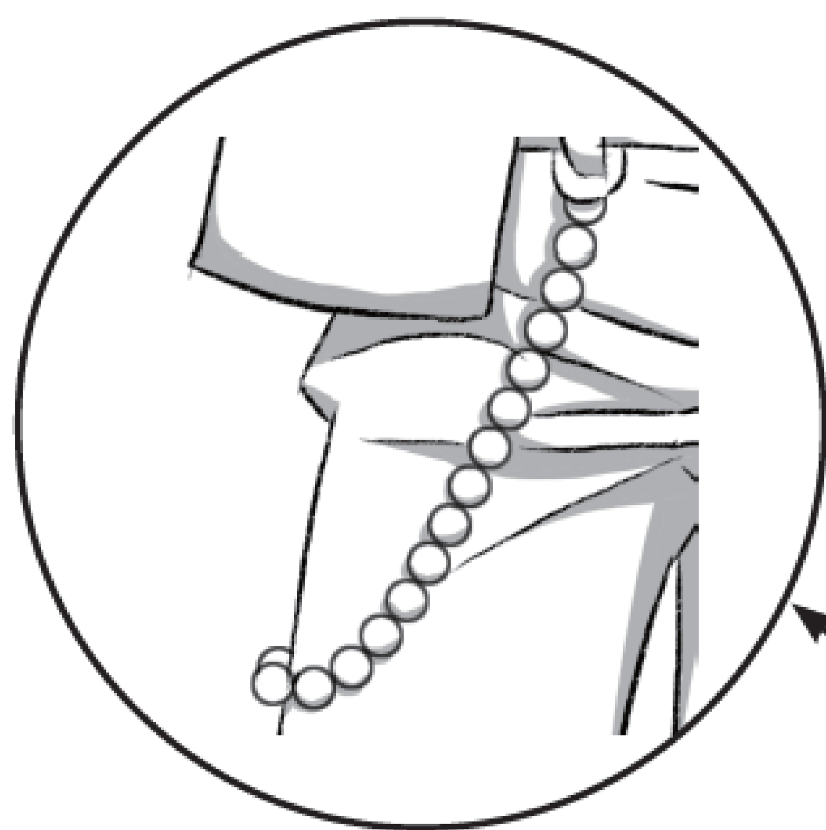
7 绘制人物的下半身，裤腰因为拉伸产生了许多褶皱，腰带处还挂着装饰性的珠子。



8 绘制阴影，根据褶皱的走向和堆叠的层次来绘制不同形态的阴影，使人物看起来更加立体。



9 最终效果图完成。这是一个身着休闲服饰的少年，常见的休闲外套，手臂弯曲时，宽松的衣袖产生拉伸和弯曲的褶皱，脖子处戴着项圈，使人物看起来既时尚又有个性。



休闲装不缺乏装饰性的物件，特别是腰带处这种比较前卫的挂件。



因为裤子比较长，所以在脚踝处产生堆叠的褶皱。



8.1.3 实战——运动装美少年

运动装使美少年活力四射，一般适用于热血型和阳光型这类美少年的装扮。

绘制草图



1 用线条勾勒人物大概的姿势，人物的身体大致呈一个收势。



2 绘制人体，用简洁的线条勾勒出人物的大致轮廓。



3 画出人物的外形轮廓，绘制人物的手指，勾勒球拍的外形。



4 给人物添加衣服，衣服的外形要有动感，才能配合人物的动态。



整理画面



5 在草图的基础上绘制人物的头部和上半身，绘制人物的左手臂时，注意画面中的透视感要表现出来。

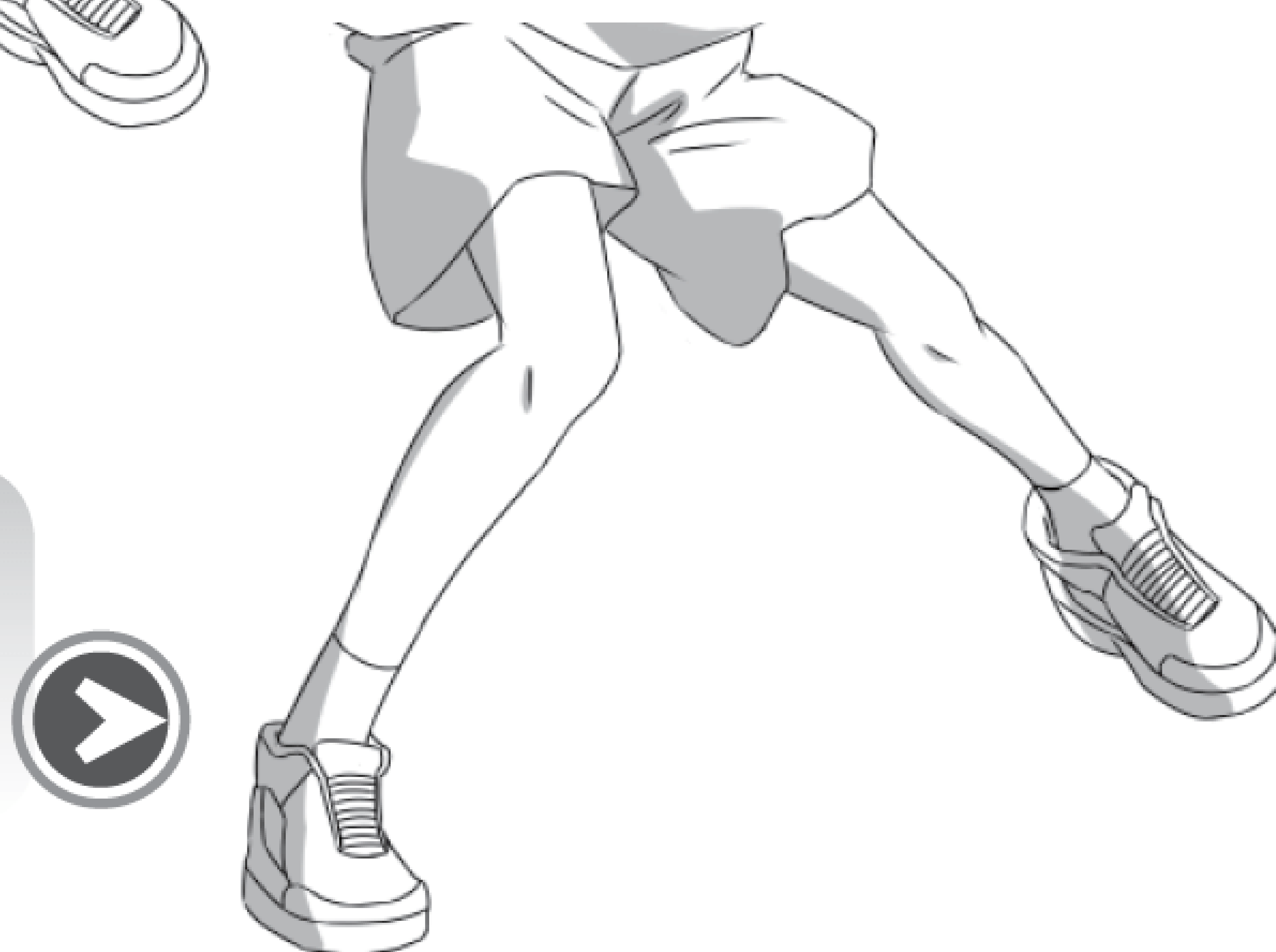
6 给人物的头部和上半身添加阴影，阴影要根据衣服的褶皱来绘制。





7 绘制下半身的线稿，衣服的褶皱比较复杂，注意褶皱要根据人物的身体动作来绘制。

8 添加阴影，阴影主要分布在人物褶皱密集的部分和脚部，且要保持方向的一致性。



9 最终效果图完成。打网球的美少年正全神贯注地准备迎击，活力阳光的外表，飒爽的身姿，展现出运动装美少年的魅力。

角度和动态使头看起来和肩膀重叠，用阴影营造距离感，把两者区别开。

握拍的手是整幅图重要的细节，需要根据透视准确描绘。



8.1.4 实战——正式装美少年

正式装通常适用于成熟型和冷酷型的美少年，这种装扮使人物看起来更加成熟有魅力。

绘制草图

1 用线条勾勒出人物站立的姿势，一只手背在身后，另一只手伸在胸前。

2 勾勒出人物的身体，匀称的身材，修长的四肢，优雅的身姿，绅士的动作。

3 绘制人物的外形样式，简练的短发，身着西装，打着正式装必备的领带。

4 细化人物的头发和衣服，给人物添加五官，使人物的外形完善起来。

整理画面





5 刻画人物的头发、五官和上半身，西装的质感给人以“硬”感，所以绘制时要注意线条的粗细变化。

6 绘制阴影，阴影主要分布在人物的额头、褶皱密集处和衣内处，这样人物的画面感和立体感才会增强。



7 绘制人物的裤子和鞋子，西裤的质地较硬，绘制的褶皱不能过多，否则难以体现西裤的整齐和垂感。



8 绘制阴影，使人物的立体感和画面感增强，阴影主要分布在褶皱密集、膝盖和鞋跟处，绘制的阴影形态要不一样，画面才会自然。

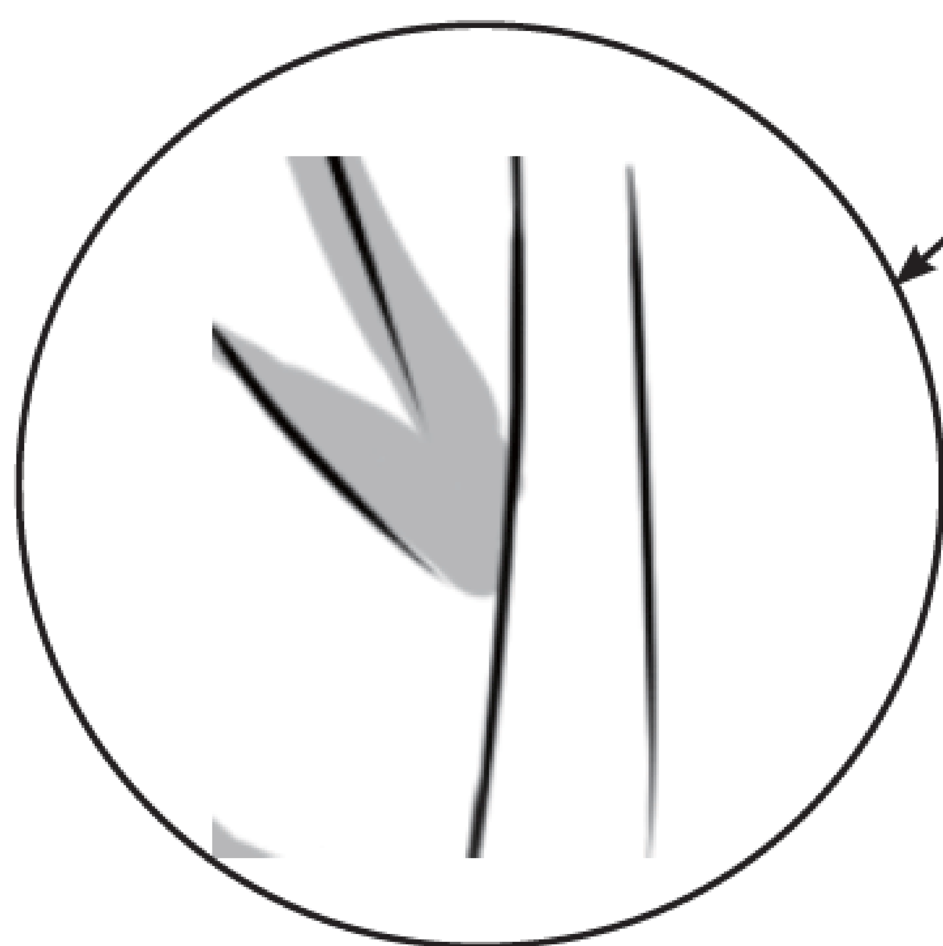


9 最终效果图完成。正式装在男性服装中通常以西装为主，身着西装的美少年成熟而有魅力，给人以稳重的感觉。



口袋巾是正式装西服必不可少的一件配饰。





西装笔挺的板型可以衬托人物的好身材，西装质地较硬，表面整齐光滑，褶皱较少。

8.2 古装服饰的美少年

古装服饰的美少年给人一种别致的古典美，长袖宽袍，甲胄披风，别有一番风韵。如今漫画中也出现了不少古装人物的漫画，让很多读者为之仰慕倾心。

8.2.1 实战——官服美少年

官服有很多种类，如文官有文官服饰，武将有盔甲战袍。下面以文官服饰为例来进行讲解。

绘制草图



1 用线条勾勒出人体的结构图，确定人物头身比例和在画面中的大致位置。



2 根据人体结构图绘制身体的大概样式。



3 继续刻画官服，添加宽袖和裙摆，使衣服有了大概的轮廓，看得出这是汉朝的服饰。



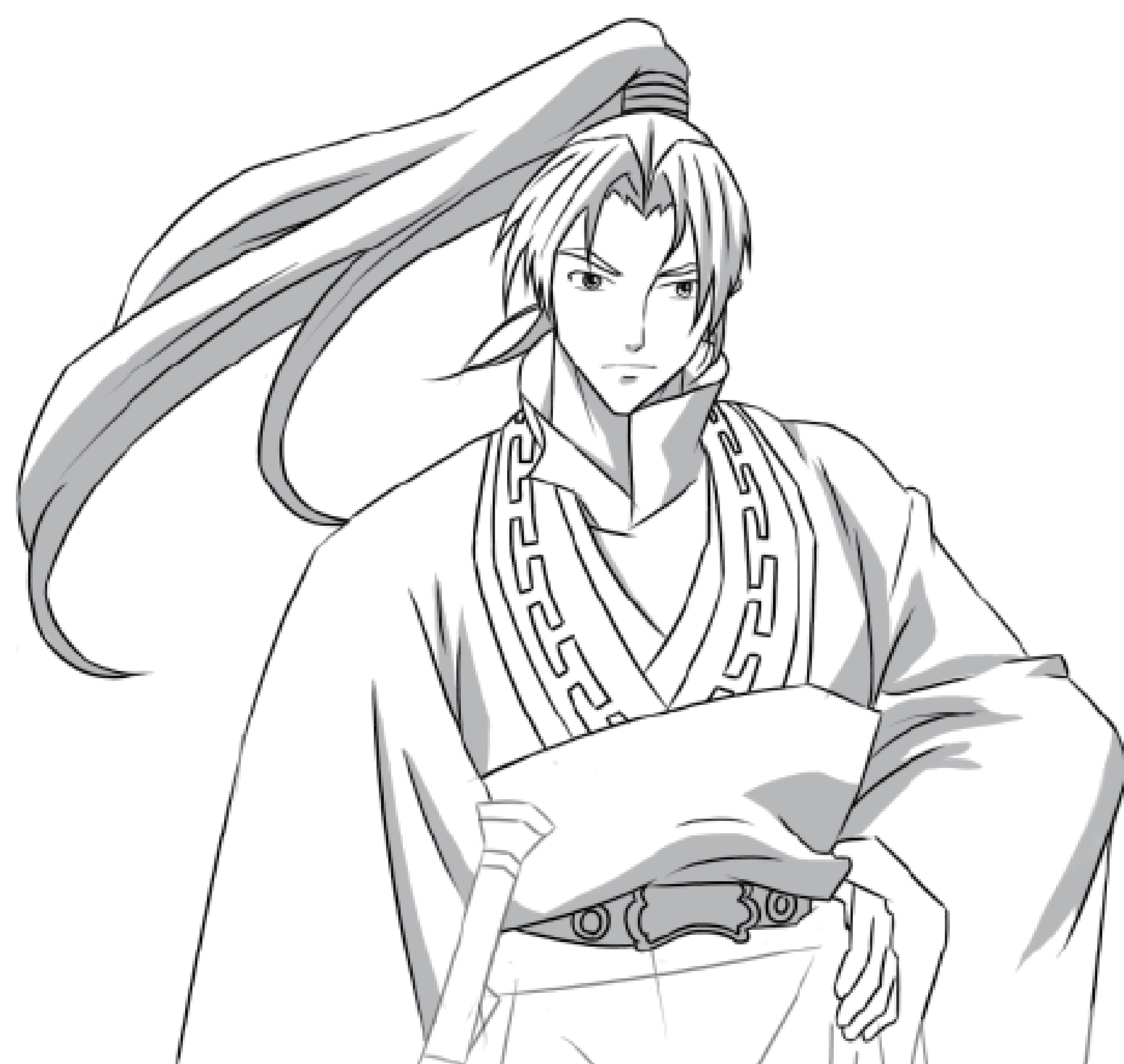
4 细化人物，将人物的头发和五官绘制出来，给衣服添加褶皱，使衣服的层次感更加明显。



整理画面



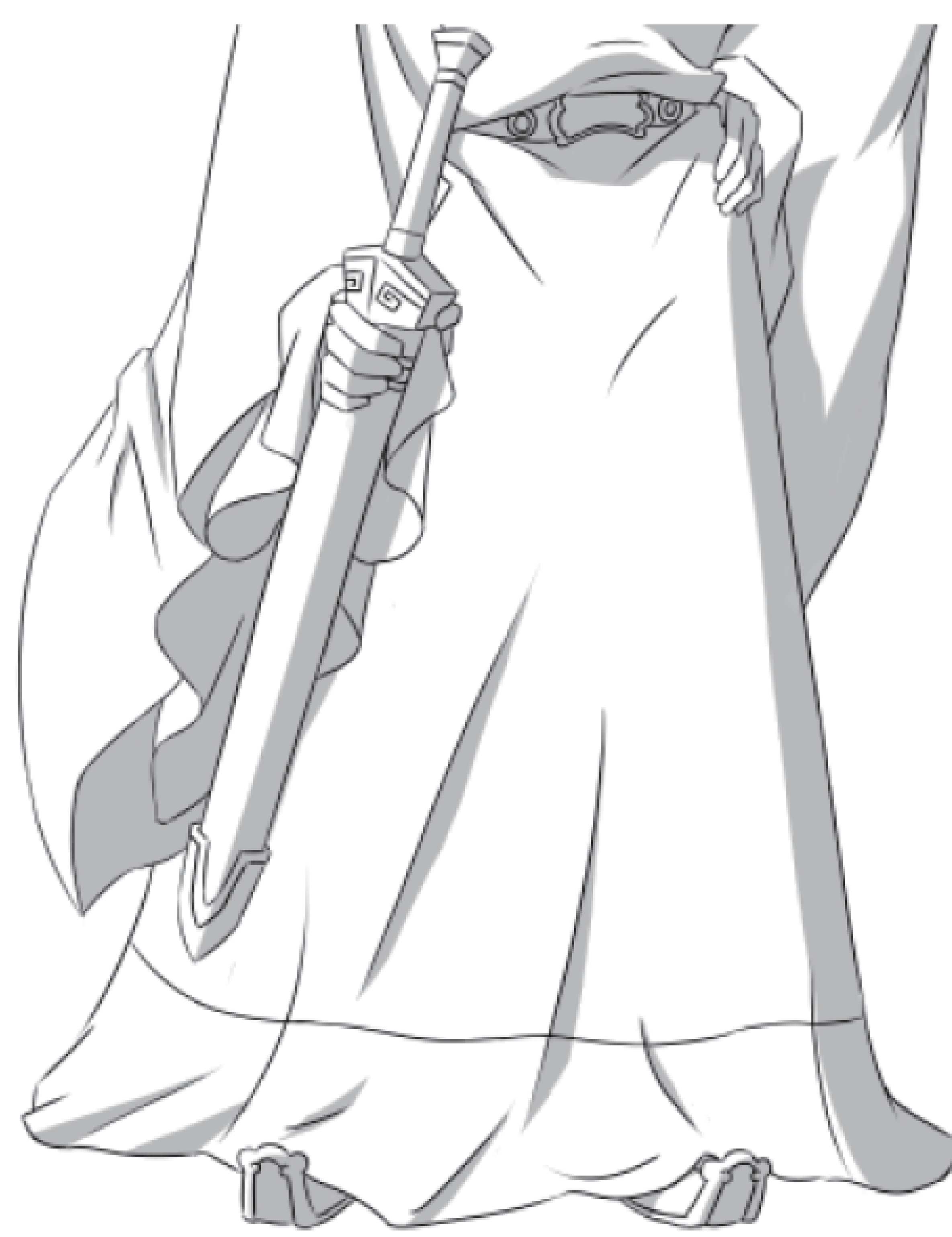
5 在草图的基础上将人物的头部和上半身衣服绘制出来，注意线条要流畅，头发要有粗细变化。



6 绘制阴影，在人物的背光面添加阴影，使人物的立体感和画面感增强，注意头发的阴影绘制要有层次感。



7 继续绘制下半身，衣摆比较宽松，褶皱较浅，袖口层层叠叠，使衣服看起来更加美观。



8 添加阴影，根据褶皱的动向绘制不同形状的阴影，这样人物显得更具立体感，并且有画面感。

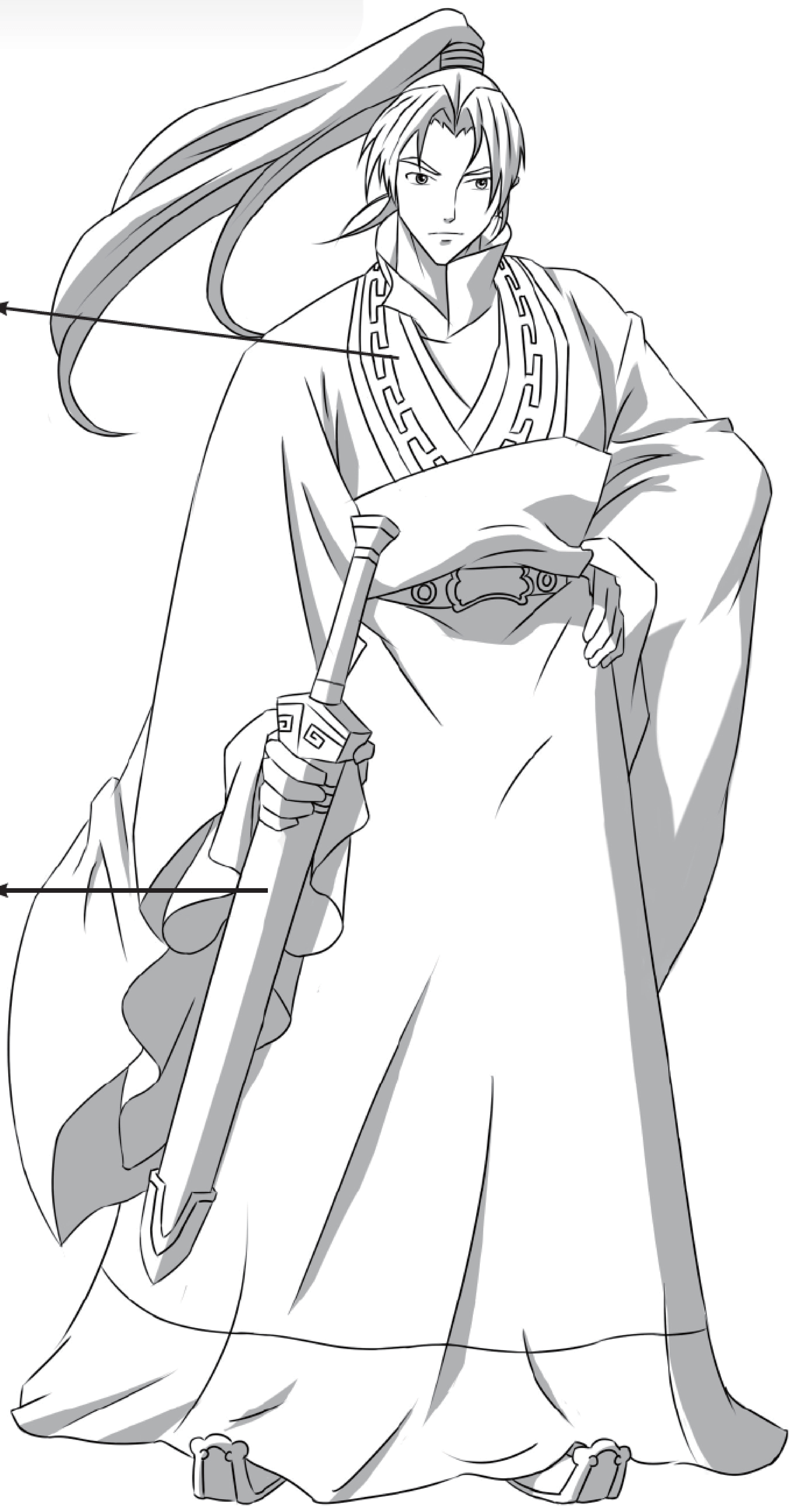
9 最终效果图完成。身着官服的美少年，棱角分明的脸庞，英姿勃发的身姿，使美少年的俊美中多了一分威严。



衣领要根据人物的姿态来绘制，这样能让人物的动态显得更自然。



绘制衣服时，主要是将线条绘制得柔和有弧度一些，再绘制褶皱，这样就可以表现出衣摆飘动的感觉。



8.2.2 实战——武士装美少年

古装中的武士装有很多种，下面以东洋武士装来进行实例的绘制。

绘制草图



1 将人物的动作线稿绘制出来，以确定人物的大致姿势，以便后续的绘制。





2 勾勒出人物的身体，注意人物的动作变化，以确定人物在画面中的位置。





3 添加头发和衣服，一头飘逸的头发，身着合身的劲装。





4 继续绘制人物，完善人物的头发和衣服，美少年手握一把武士刀。



整理画面

5 在草图的基础上刻画人物的头部和上半身衣服，用流畅的线条画出发丝，刻画五官。







6 绘制阴影，正确地表现阴影的位置和形态变化，可根据褶皱来绘制阴影，且阴影边缘要光滑。



7 继续绘制人物，将下半身绘制出来，注意仰视导致的透视变化，腰部的褶皱影响裙摆的褶皱变化。







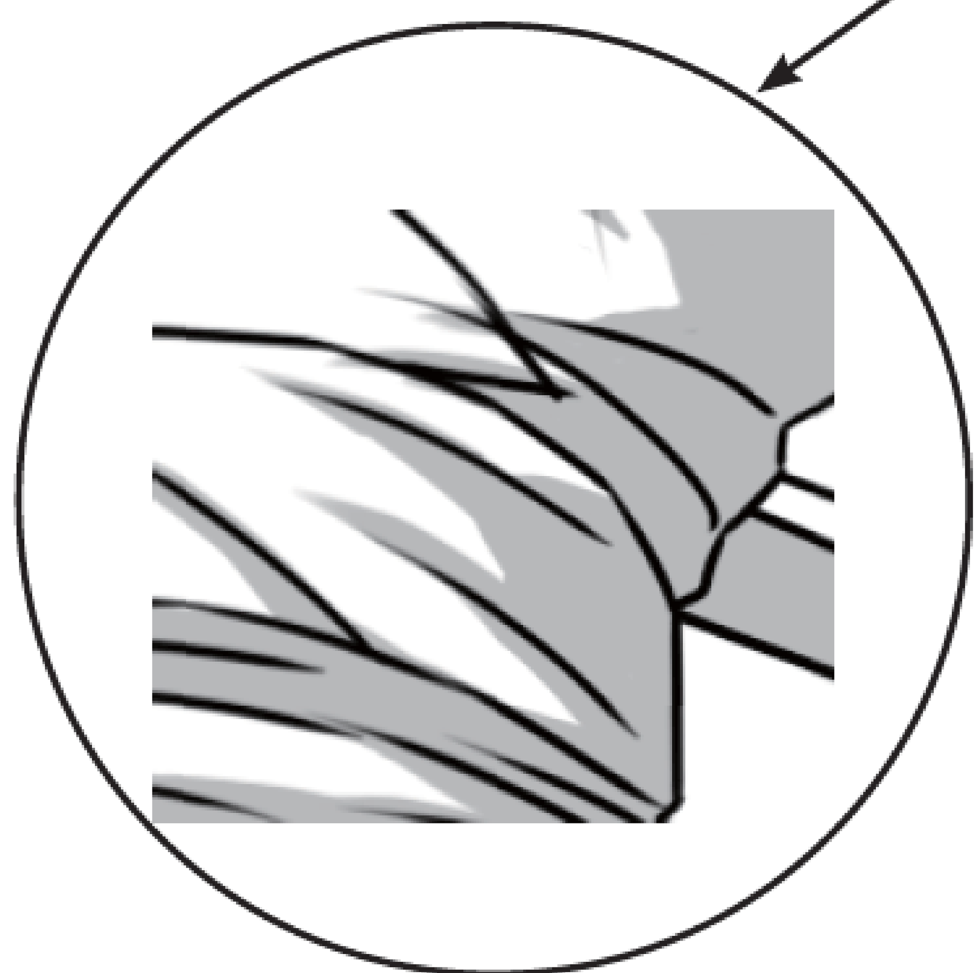
8 添加阴影，根据褶皱的动向来绘制阴影，因为裤子大部分处在背光的位置，所以阴影的面积比较大。



9 最终效果图完成。身着武士轻装的美少年，手持一把武士刀，飞檐走壁般地跃在空中，展现出敏捷矫健的身姿。



头发的层次感要分明，这样的头发看起来才会生动有活力。

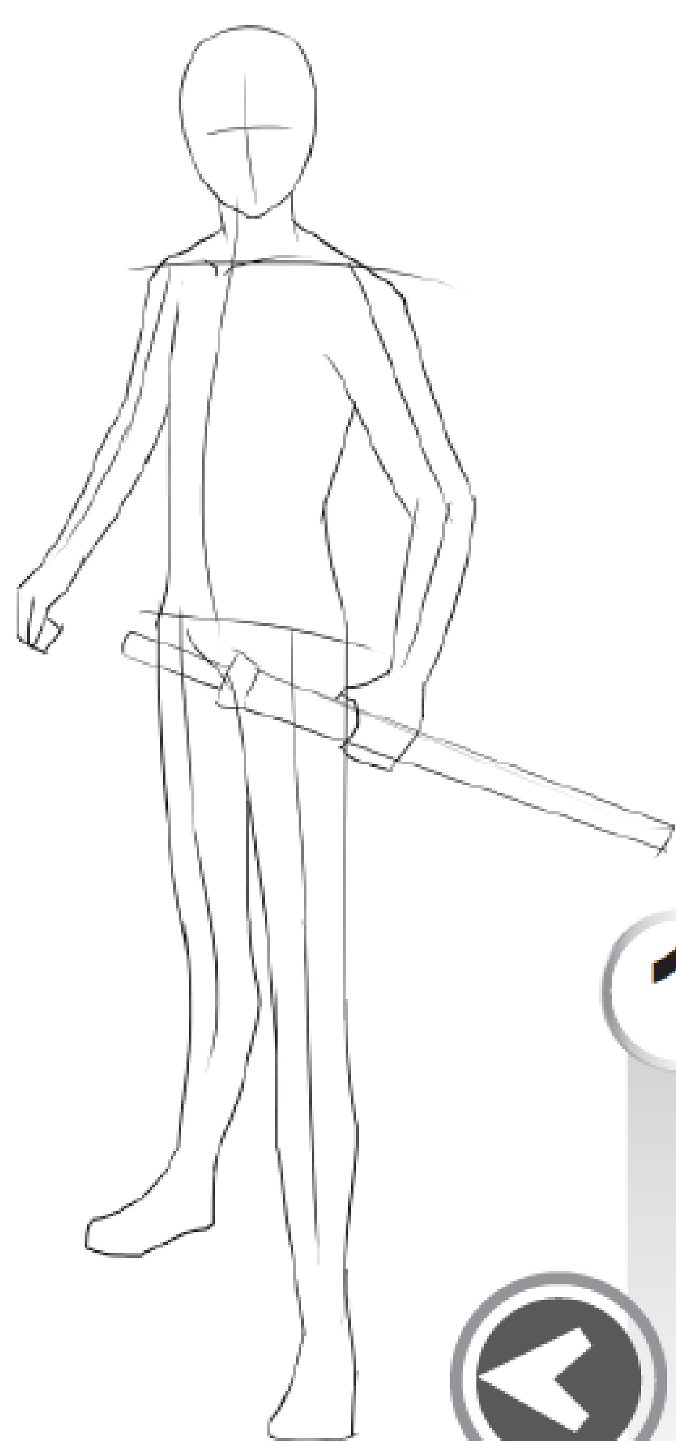


人物在弯腰时腰部的衣服会有大量的褶皱。

8.2.3　实战——剑客装美少年

剑客通常是江湖中行侠仗义的人士，服装干练贴身。

绘制草图



1 用简单的动态线表现出人物手拿宝剑、双腿八字分开、沉着站立的姿势，然后勾勒出人物具体的动态结构。



2 根据头部的结构绘制具体的脸型和严肃的表情，绘制向后的头发和扎着的发包。



3 根据身体的动态结构，绘制人物上半身的服装，注意袖子在手腕部位扎紧形成堆积褶皱，然后绘制宝剑。



4 绘制人物的束腰和裙子，绘制靴子，裙子有两层，层次关系要明确，再给裙子添加少许褶皱。



整理画面



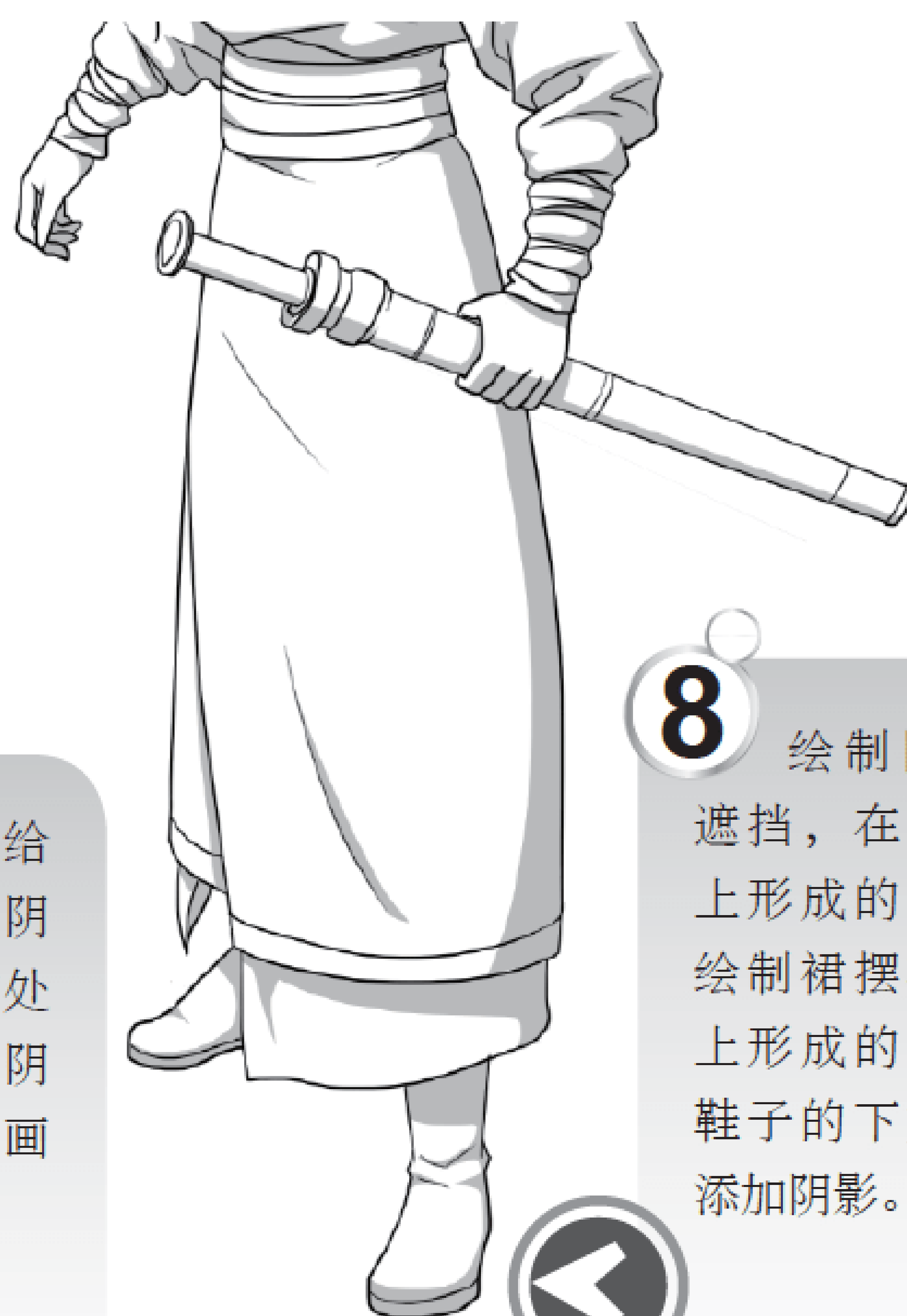
5 加深人物的眉毛、上眼睑、瞳孔，刻画出人物的眼睛，给头发的周边以及耳朵下方内侧添加阴影，增强立体感。



6 根据褶皱给人物的上半身添加阴影，颈部、腰部、双手和宝剑的下方都要添加。



7 在背光面给人物的外裙添加阴影，迎光面褶皱处也要添加少许阴影，添加阴影后画面立体感增强。



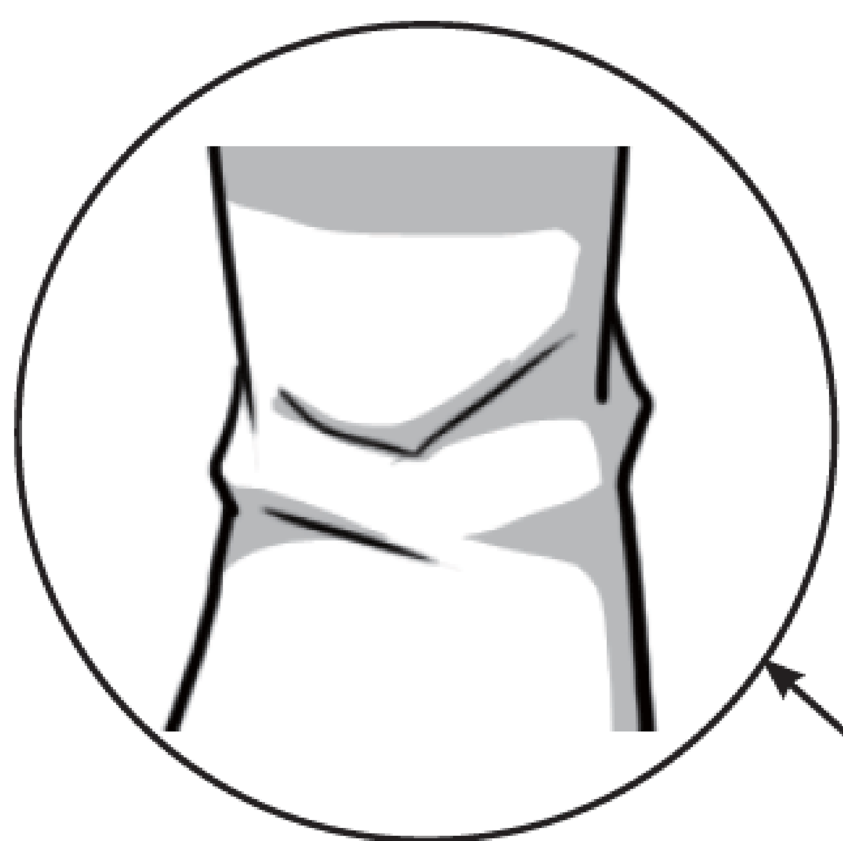
8 绘制因外裙遮挡，在内裙摆上形成的阴影，绘制裙摆在靴子上形成的阴影，鞋子的下方也要添加阴影。

9 最后整理画面，最终效果图完成。剑客因常年在江湖上走动，所以他们通常会将袖子扎起来。



袖子本来很宽，束紧后，在受力点上方形成大量堆积的褶皱。





脚踝处结构形成转折，材质较柔软的靴子在此处会形成堆积的褶皱。



8.2.4 实战——和服美少年

和服是日本的一种民族服装，袖口宽大，裙摆窄小，在漫画中是一种常见的服装。

绘制草图



1 勾勒出人物站立的姿势，一手举起。





2 在线稿上勾勒出人物的身体，注意人物的身体结构。



3 在人体的基础上绘制人物的外形样式，去掉底层的线稿，使人物的轮廓线更加清晰。





4 细化人物，给人物的头发添加线条，绘制头发的层次感，给衣服添加褶皱，使衣服的立体感增强。





整理画面





5 绘制人物的上半身，绘制头发时注意线条要流畅，每一绺头发都要不一样，头发的层次感要分明。

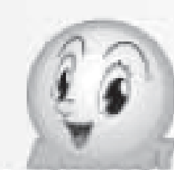
6 添加阴影，光源由上而下，所以根据背光的方向绘制出阴影部分，注意要根据由浅入深的变化来绘制。



7 绘制裙摆和鞋子，绘制裙子时腰部的褶皱要正确，要根据前面所讲的集聚褶皱的方式来绘制。



8 给人物添加阴影，绘制阴影时注意左边的阴影较多，褶皱部位的阴影比较密集。

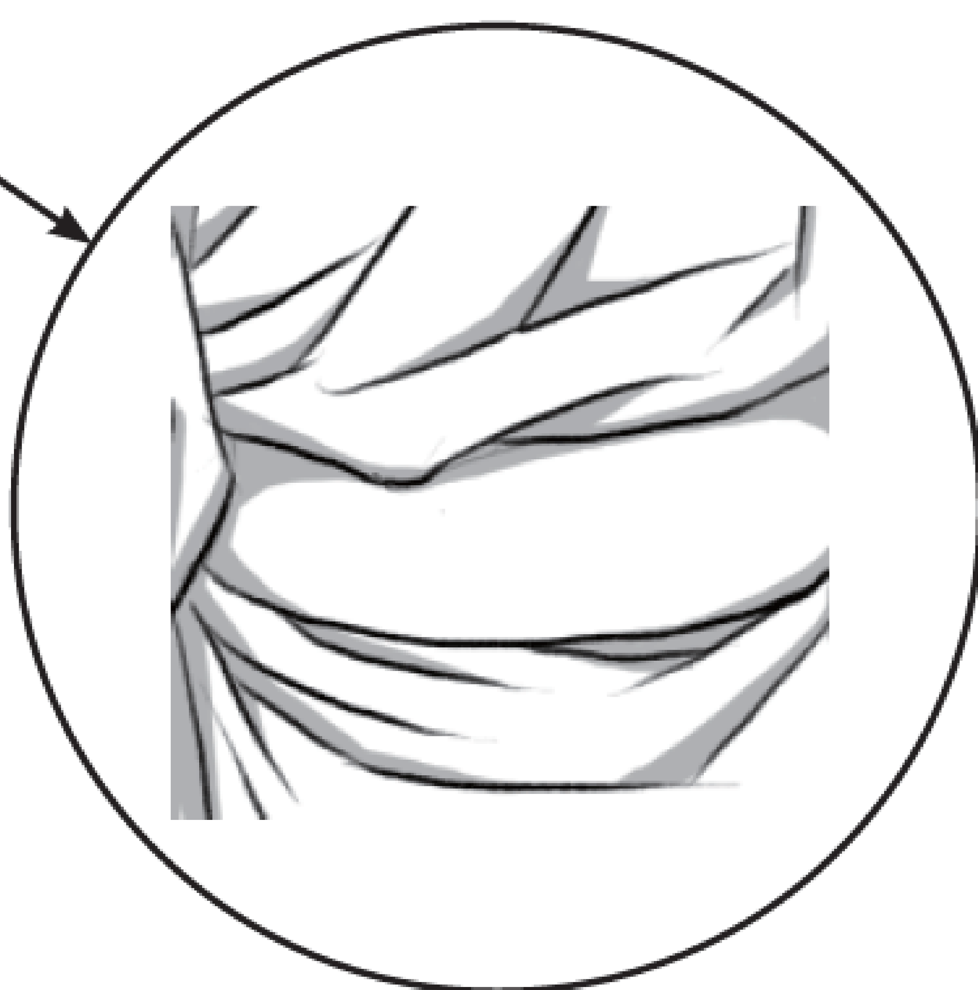


9 最终效果图完成。身着和服的美少年正向前方优雅地招手。和服是日本的传统服饰，带有浓厚的异域风情。





和服的领口一般比较大，而且有两层。



腰部的褶皱比较复杂，结合前面所讲的集聚褶皱和垂吊褶皱来绘制出正确的效果。

8.3 奇幻服饰的美少年

在奇幻类的漫画中，人物穿的服饰总是令人神往，特别是美少年身着奇幻服饰，给人一种超凡脱俗的感觉，总有那么几个英姿飒爽的美少年让读者难以忘怀。

8.3.1 实战——魔幻装美少年

魔幻装美少年服饰奇特有个性，下面来看看魔幻装的美少年是如何绘制的。

绘制草图



1 用线条将人物的大致身姿勾勒出来，这是比较夸张的身体动作。



2 将人物的身体勾勒出来，以表现人物的动作，确定人物在画面中的位置。



3 勾勒人物的外形样式，比较奇特的搭配体现出魔幻的感觉。



4 细化人物的头部和衣服，使人物完善起来，给人物添加五官，给手掌添加魔力火焰。



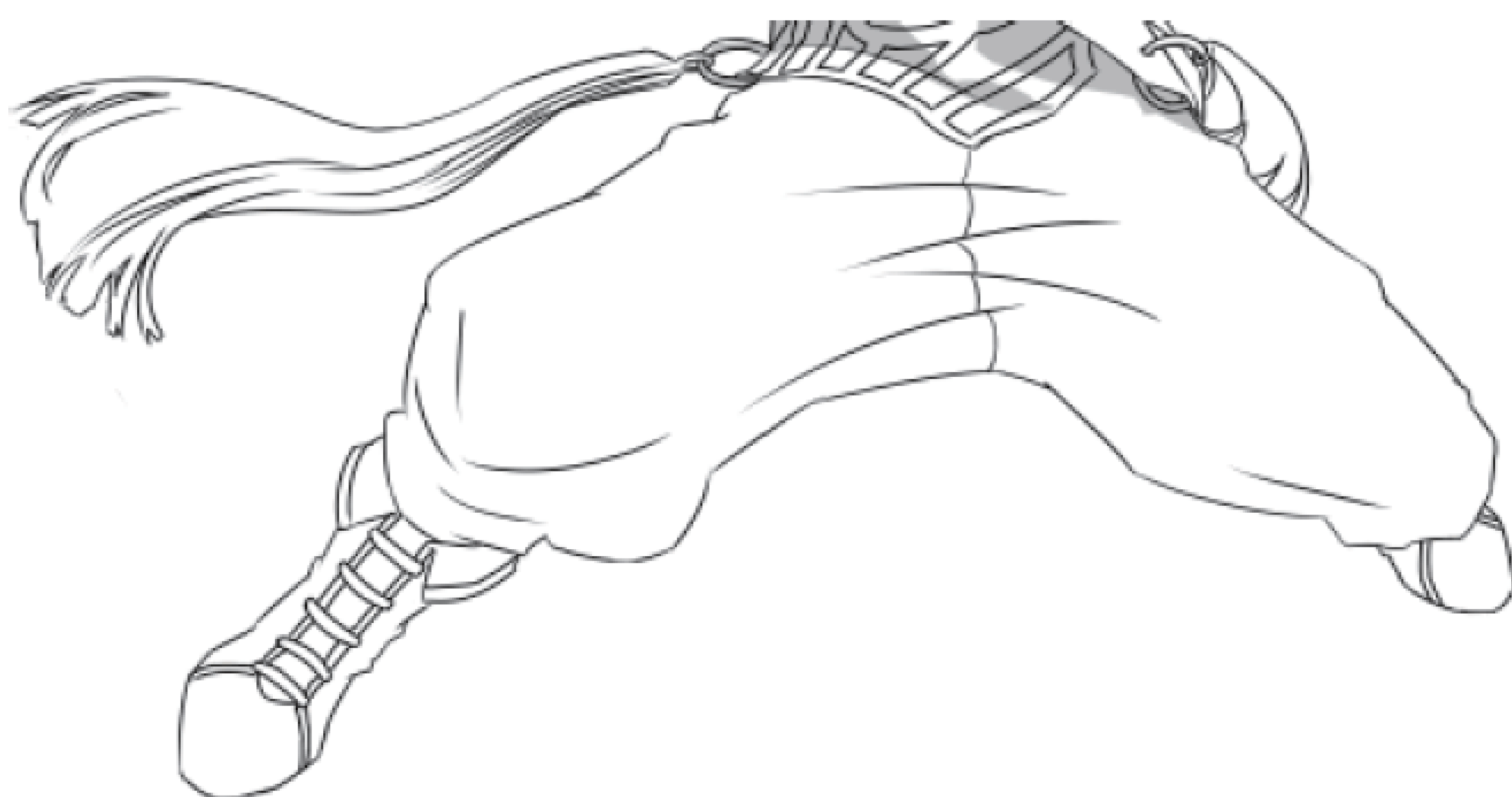
整理画面



5 在草图的基础上绘制人物的头部和上半身，褶皱的绘制要疏密有致，关节处多，身体上少。

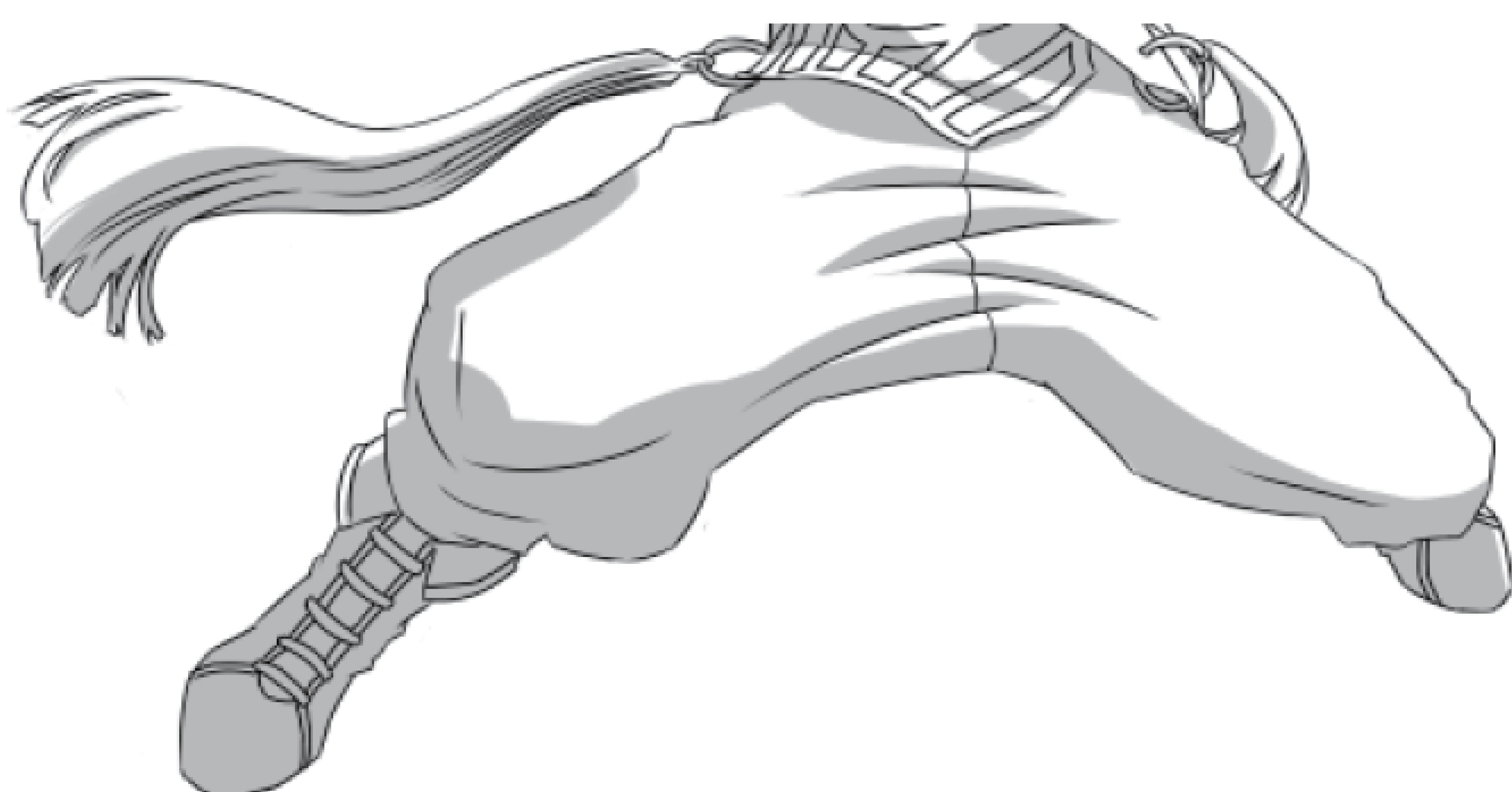
6 添加阴影，使人物的立体感和画面感增强，整体阴影偏左下方，绘制时要注意。







7 继续绘制人物的下半身，绘制时注意线条要流畅，要有粗细变化，这样绘制出来的人物才不会那么死板。





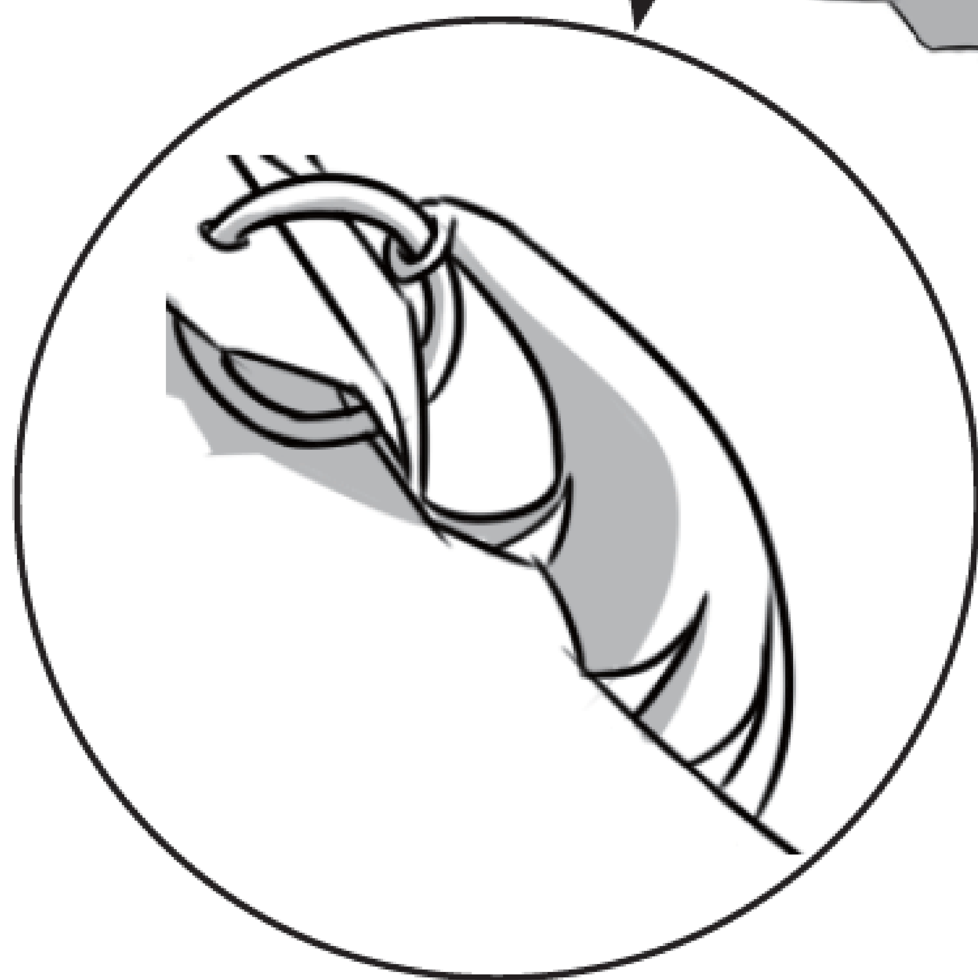
8 绘制阴影，因为宽大的裤子掩盖了光源的照射，裤腿处布满了阴影，鞋子的阴影根据鞋子的形态绘制。

9 最终效果图完成。这是一个手掌酝酿着魔力火焰、身着魔幻装、一脸冷酷表情的冷酷型美少年，给人以身虽未动形却已经开始准备战斗的感觉。



注意头发在脸庞前的变化，每一绺头发的形态都要不一样。





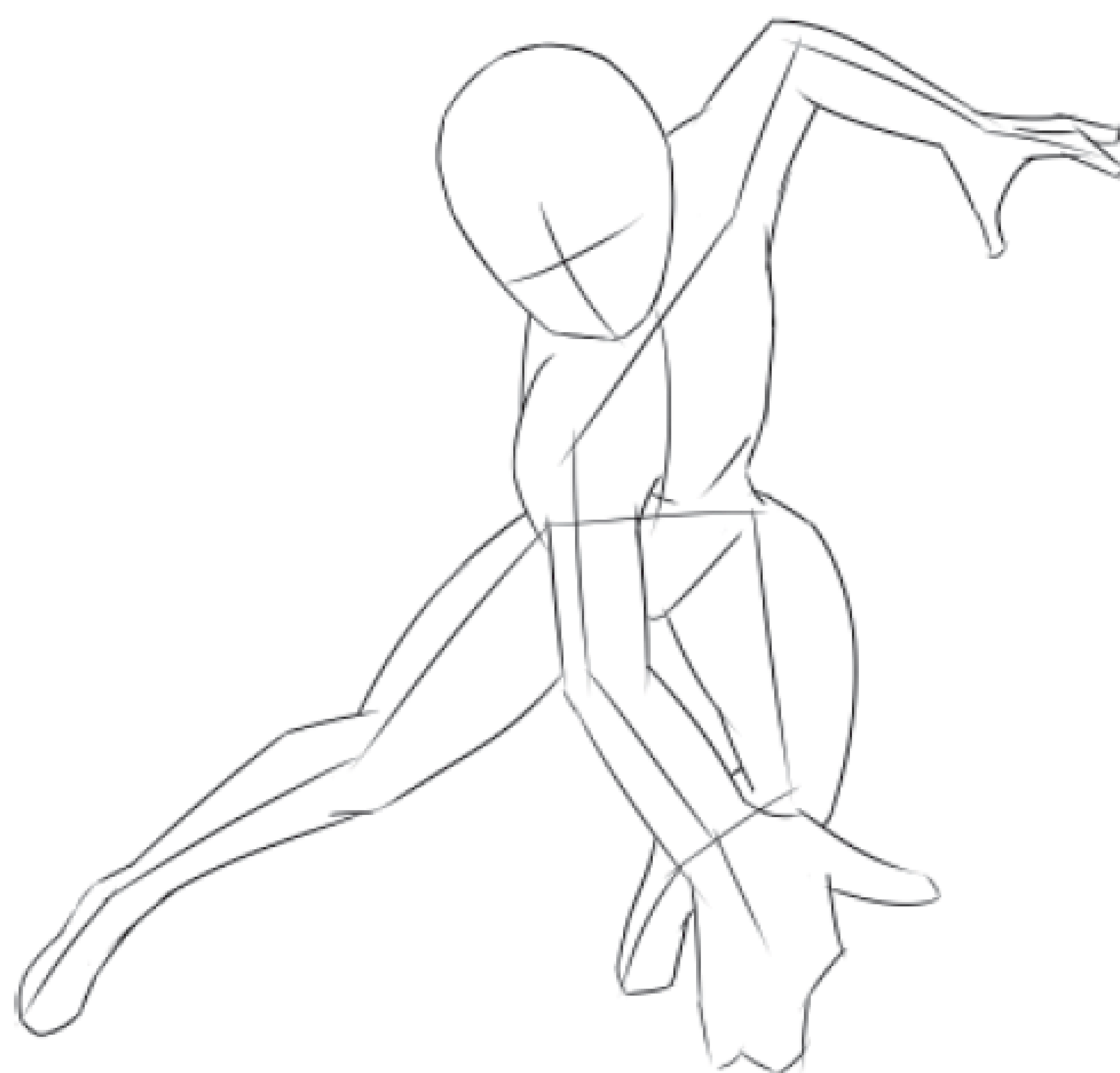
适当地添加相应的装饰物，能使人物的服装看起来更加有特色。

8.3.2　实战——科幻装美少年

科幻装的造型和材质通常具有一些科技感，下面来看看科幻装美少年是如何绘制的。

绘制草图





1　绘制出人物的身体，大概地表现出人物的身体结构。

2　用线条勾勒人物大概动作的线稿，以确定人物身体姿态的样式。





3　将人物的外形样式绘制出来，人物身着轻型机甲，这也是典型的科幻装。

4　继续刻画人物的外形，添加五官，给机甲添加部件，细化机甲的样式。

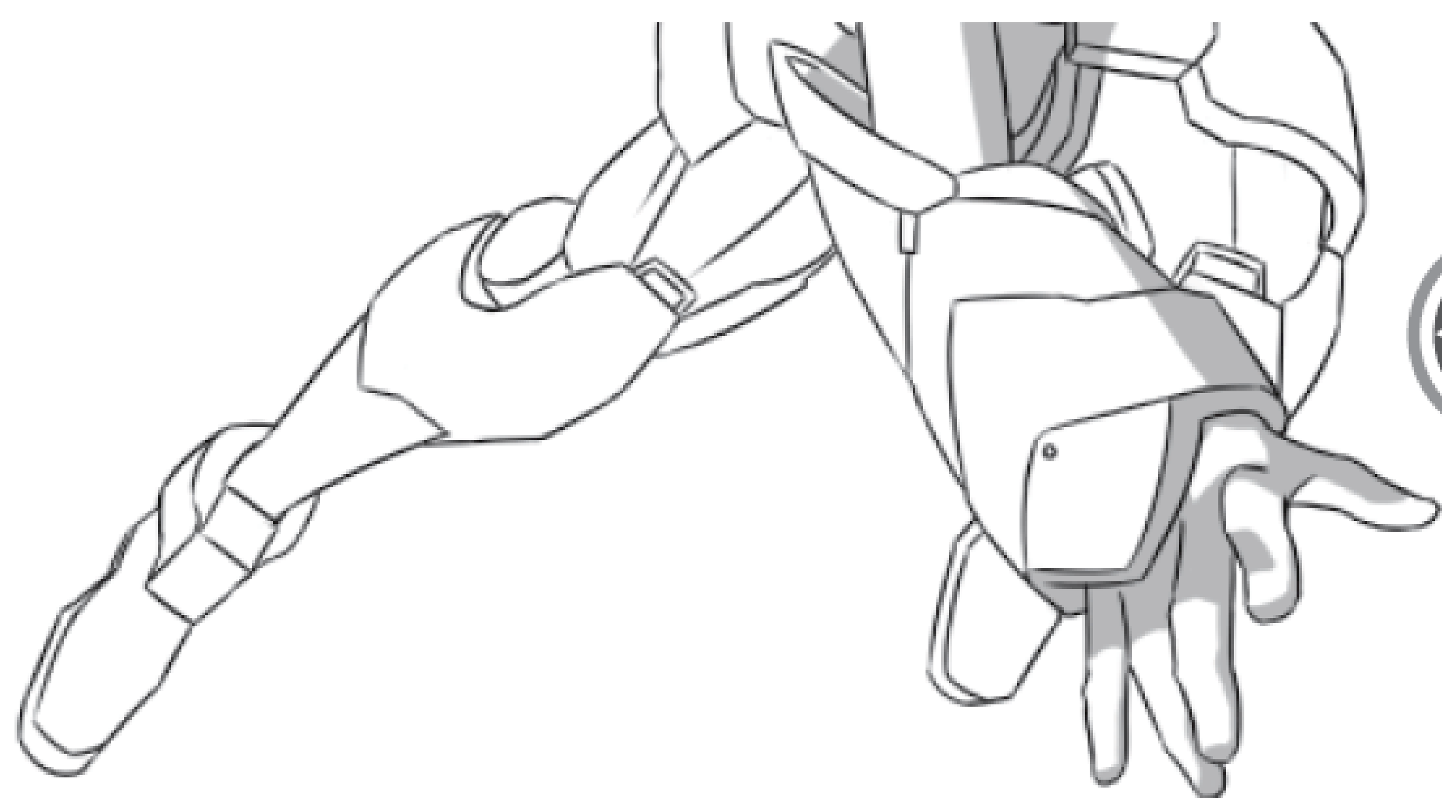
整理画面





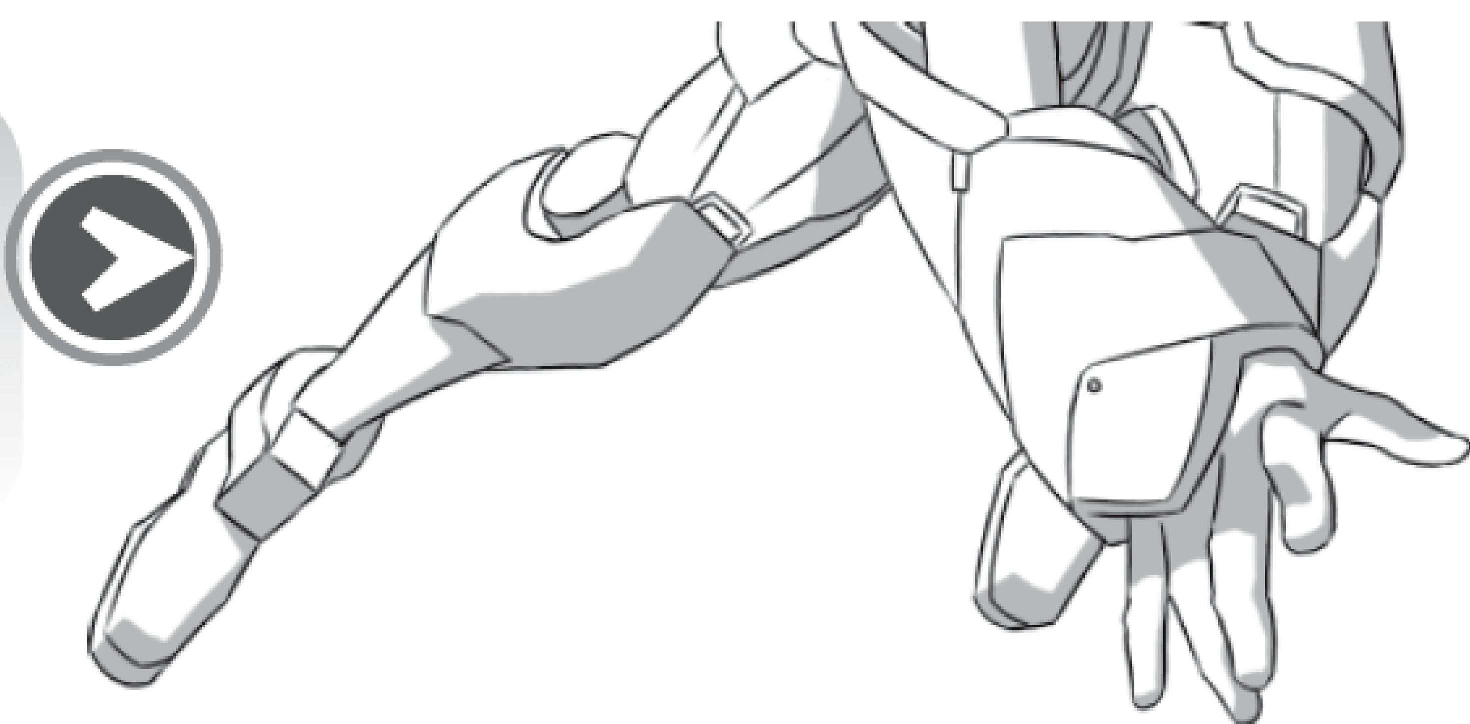
5 整理画面，在草图的基础上将人物的头部和上半身绘制出来，机甲要有层次感，还要棱角分明。

6 添加阴影，光源是从左上角照射下来的，所以背光面应该在右下角，在绘制人物的阴影时一定要注意这些。



7 继续绘制人物的下半身，注意添加机甲部件时，也要符合人物身体的结构。

8 绘制阴影，暗面和亮面的分界线多用直线，体现出机甲零部件棱角分明的特点。





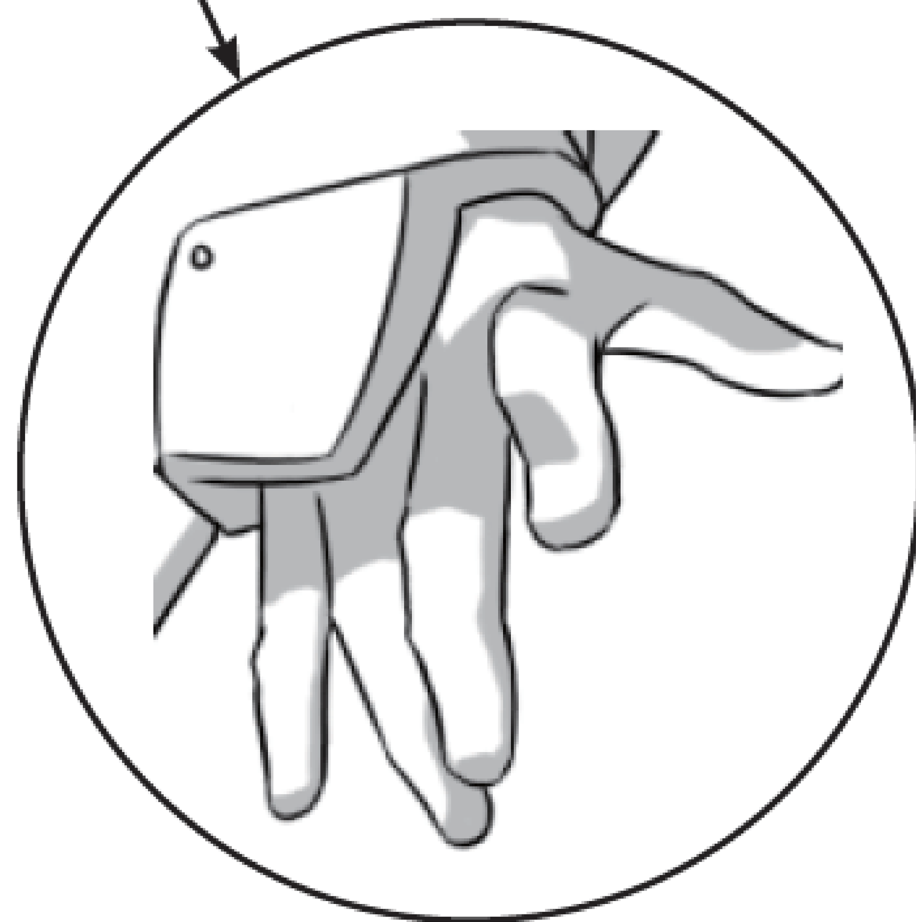
9 最终效果图完成。这是一个腾在空中身着科幻装的美少年，科幻型服装重在想象力，体现出未来感和科技感。





注意头发的绘制，线条要流畅，每一绺头发之间都要有层次感。还有人物的五官绘制，重点表现人物的眼神。

人物的手带有比较强烈的透视，因为近大远小的原理需要画得大一些，手指的动作尽量舒展一些。



第9章

不同类型美少年的绘制技法

漫画中有很多不同类型的美少年会让读者印象深刻。俗话说相由心生，那么如何绘制才能表达出这些美少年不同的性格呢？本章将通过三种不同年龄段少年的画法来剖析这些美少年，如正太型有可爱和调皮两类美少年；少年型有热血和阳光两类美少年；青年型有成熟、腹黑、严肃、冷酷和优雅五类美少年等。本章列举了9种不同类型的美少年来进行实例讲解。



9.1　正太型美少年

漫画中总有那么几个可爱的正太型美少年让人印象深刻。正太型美少年，顾名思义就是正处在8～12岁年龄阶段的小男孩，长得特别可爱，用现代词来说就是“萌”。

9.1.1　实战——可爱型美少年

可爱型美少年不仅外形可爱，人物的性格也比较沉静、害羞。

绘制草图

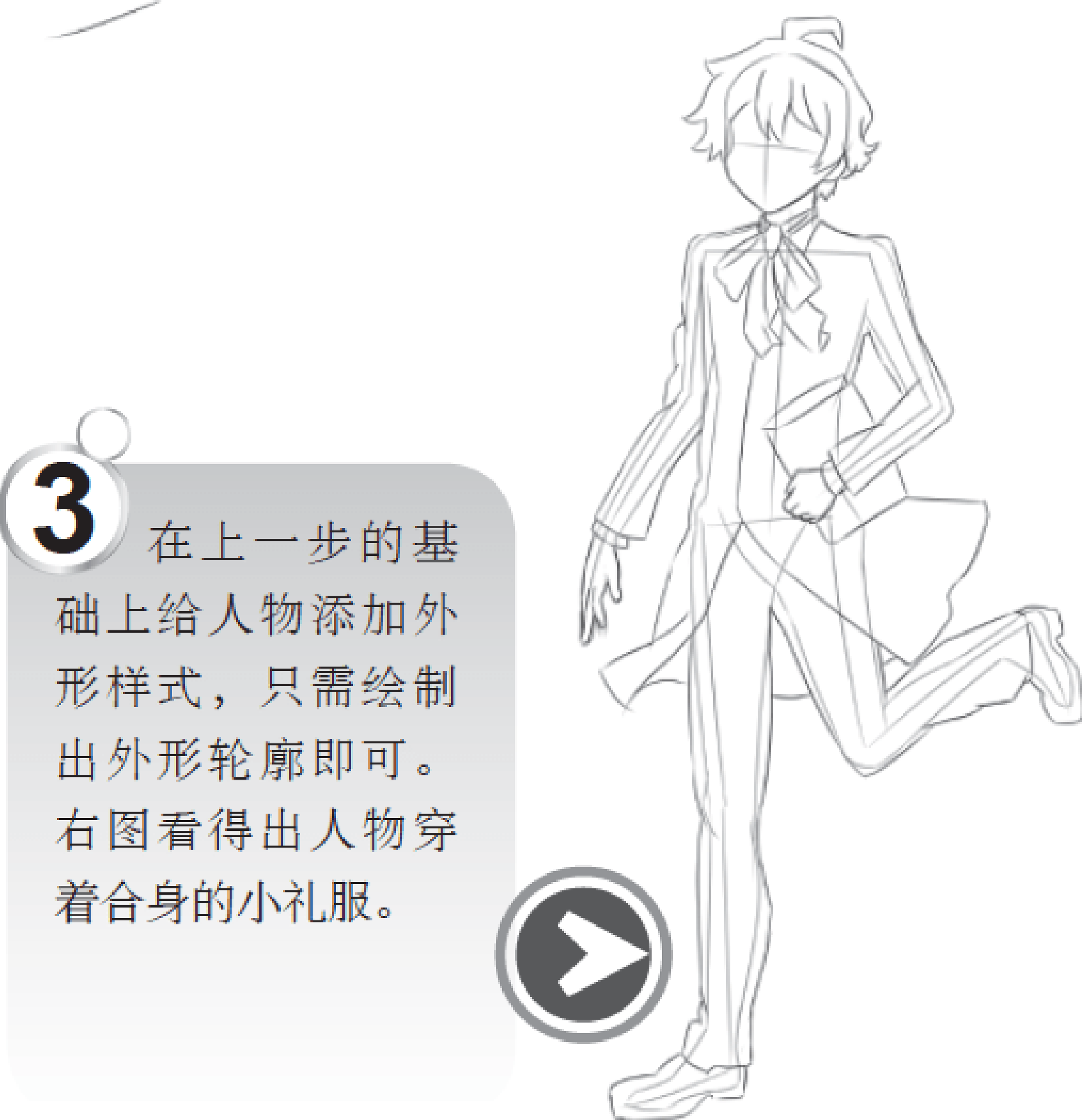


1 用线条勾勒人物的大致动作，以确定人物在画面中的位置。

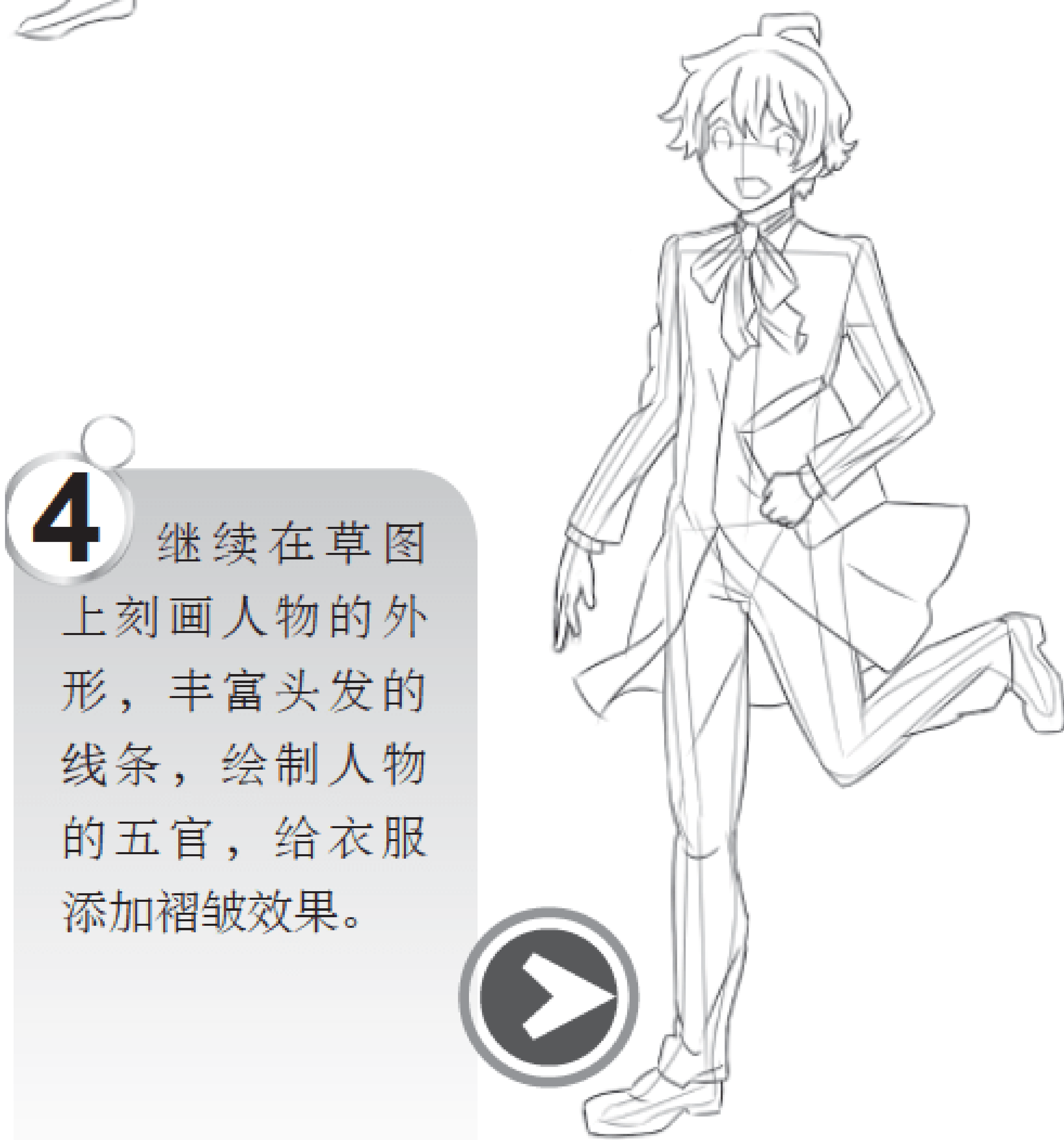


2 绘制人物的身体结构，注意人物的四肢关节影响着人物的动作变化。

3 在上一步的基础上给人物添加外形样式，只需绘制出外形轮廓即可。右图看得出人物穿着合身的小礼服。



4 继续在草图上刻画人物的外形，丰富头发的线条，绘制人物的五官，给衣服添加褶皱效果。



整理画面





5 在草图的基础上将人物的头部和上半身绘制出来，注意眼睛的刻画要有高光部分，绘制头发时线条要流畅。

6 给人物的头发和衣服添加阴影。头发的阴影要根据每一绺头发的形态来绘制，衣服的阴影要根据褶皱来绘制。





7 将人物的下半身用线条勾勒出来，注意线条的流畅性和粗细的变化，这样绘制出来的人物才生动。

8 继续添加阴影，裤腿的阴影变化随着人物的动作而变化，裤脚内部布满阴影。

9 最终效果图完成。瞪着圆圆的眼睛，蹦蹦跳跳地走来，乖乖的模样，可爱的动作，可爱型美少年跃然纸上。



注意人物五官的绘制，脸蛋圆圆的，表现出人物的可爱；眼睛大大的，表现出人物一幅天然呆萌的样子。



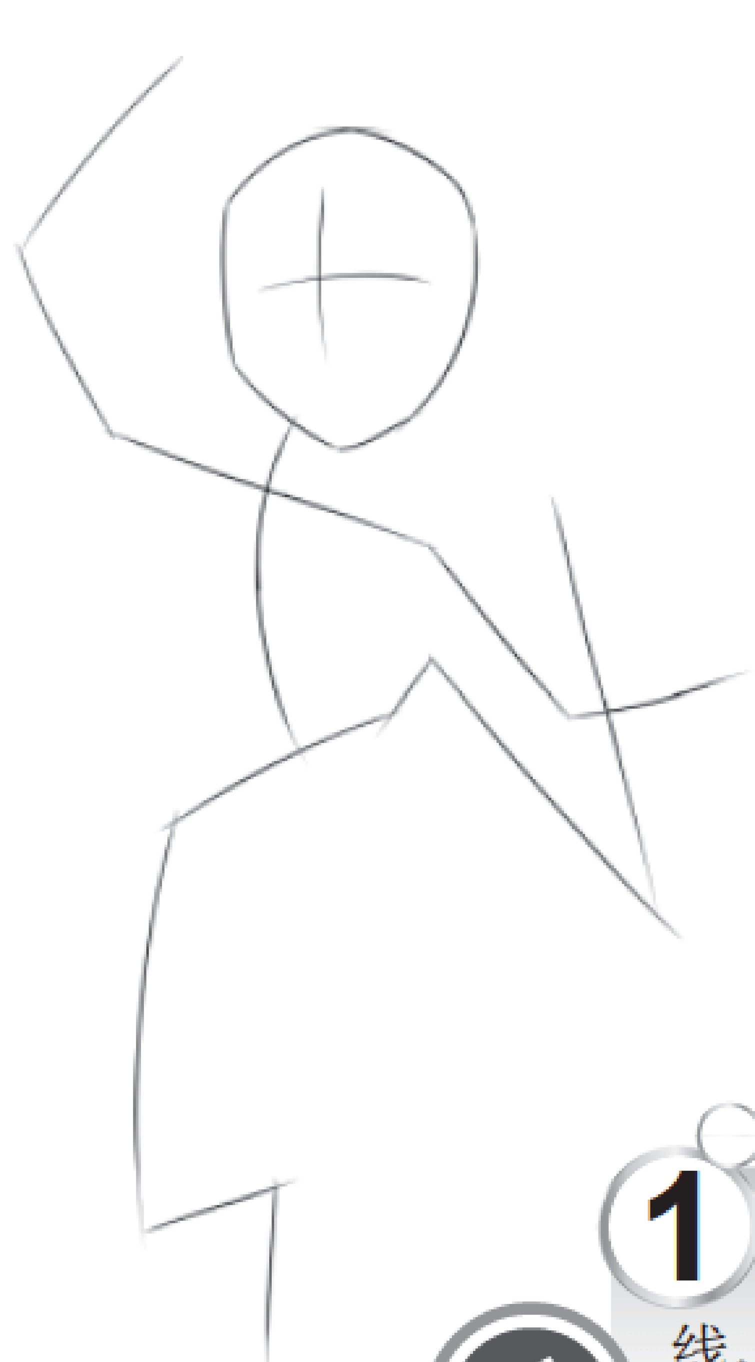


衣角飘起，注意绘制衣服的形态时要体现人物的动态。

9.1.2　实战——调皮型美少年

调皮型美少年的内心非常活跃，性格开朗，总是做一些让人忍俊不禁的事情。

绘制草图



1 勾勒出人物的动态线，少年跳跃在空中。



2 沿着人物线稿大致地绘制人物的身体轮廓。



3 在身体轮廓的基础上刻画人物的外形样式，一头短发，身着夹克和九分裤。



4 继续刻画人物，根据基准线绘制出人物的五官，给衣服添加褶皱，强化人物的动态感。

整理画面



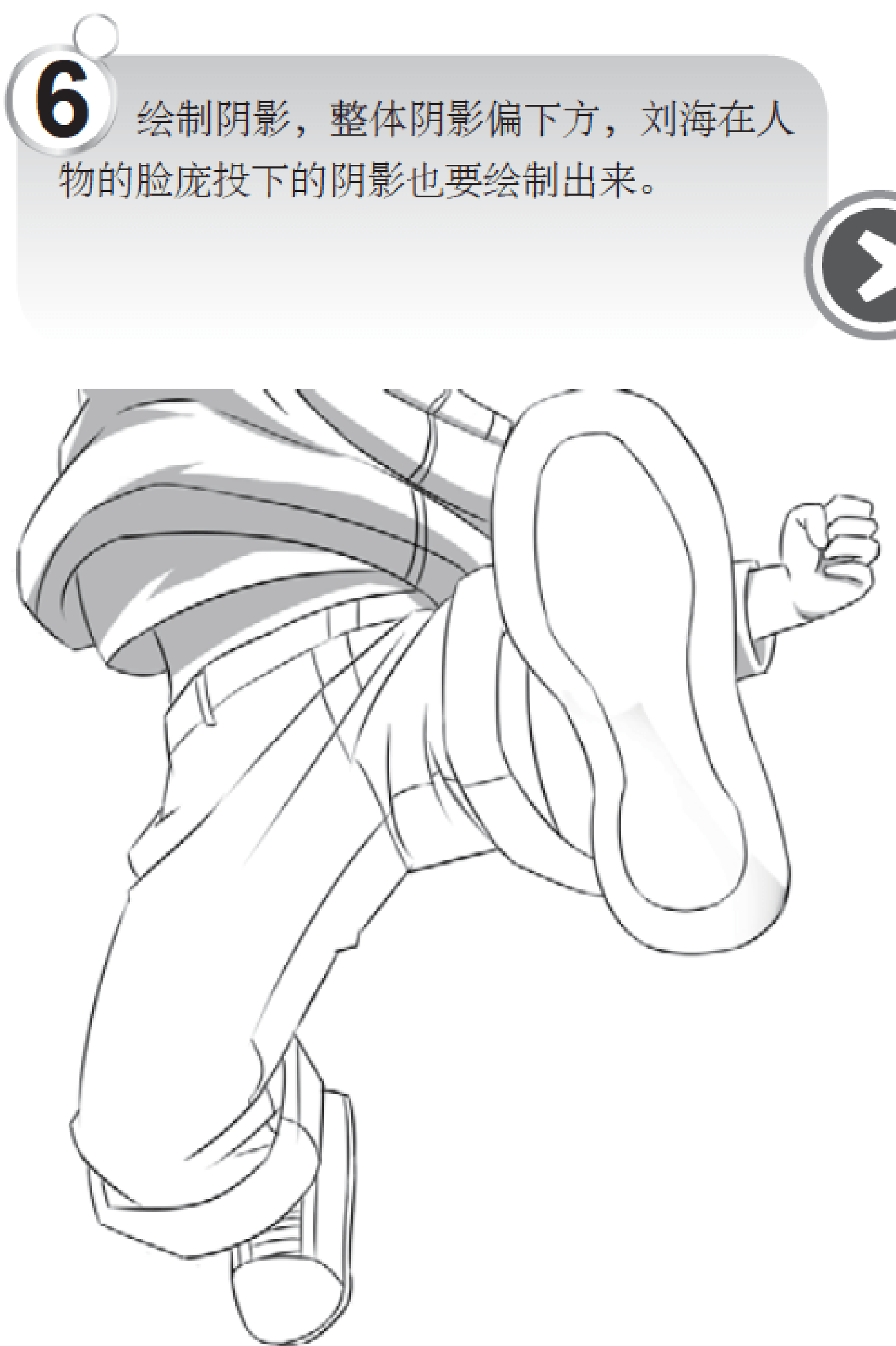


5 整理画面，将人物的头部和上半身绘制出来。



6 绘制阴影，整体阴影偏下方，刘海在人物的脸庞投下的阴影也要绘制出来。

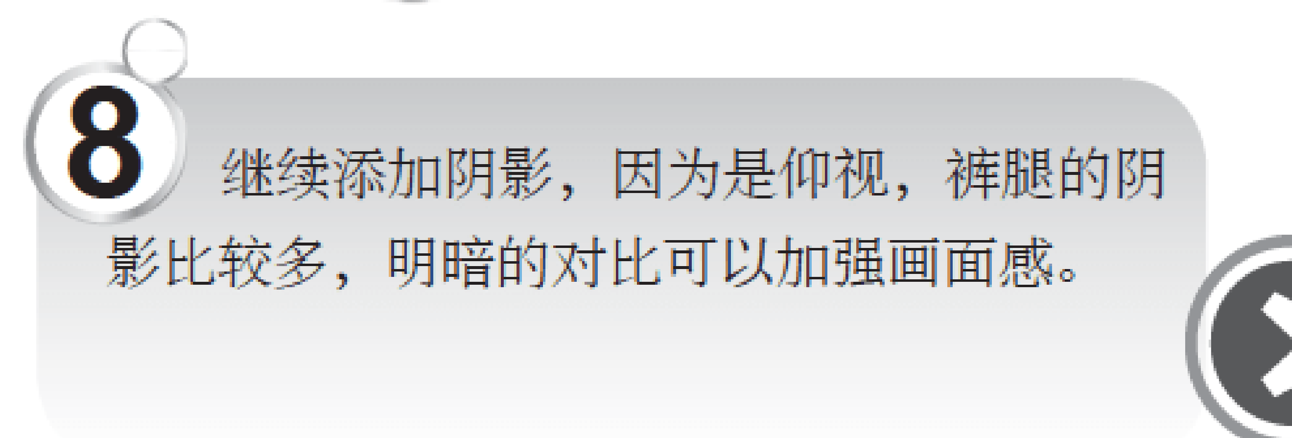






7 刻画人物的下半身，注意线条的流畅度和粗细变化，轮廓要清晰，衣摆的褶皱要表现正确。





8 继续添加阴影，因为是仰视，裤腿的阴影比较多，明暗的对比可以加强画面感。





9 最终效果图完成。这是一个调皮型美少年，撒野般地蹦在空中，表情透露出一丝顽皮，表现出人物活跃调皮的性格。





炯炯有神的眼睛，大笑的嘴角，体现了人物调皮的个性。



人物腰部弯曲时，使衣服堆叠在一起，从而产生了弯曲褶皱。

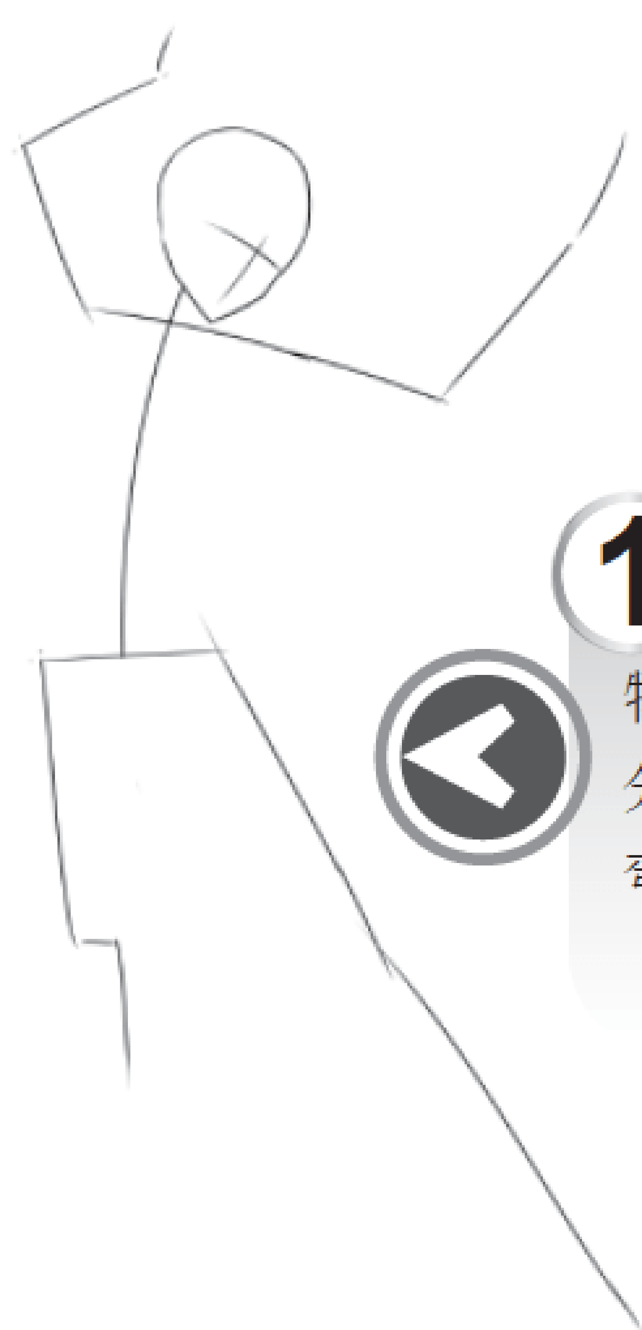
9.2 少年型美少年

少年型美少年处于13～17岁的年龄阶段，人物性格差异比较大，时而沉默时而热情。少年期的美少年正处在身体和心理的定型期，绘制时注意他们的身体结构要表现正确。

9.2.1 实战——热血型美少年

热血型美少年多出现在少年漫画中，性格开朗，脾气暴躁。

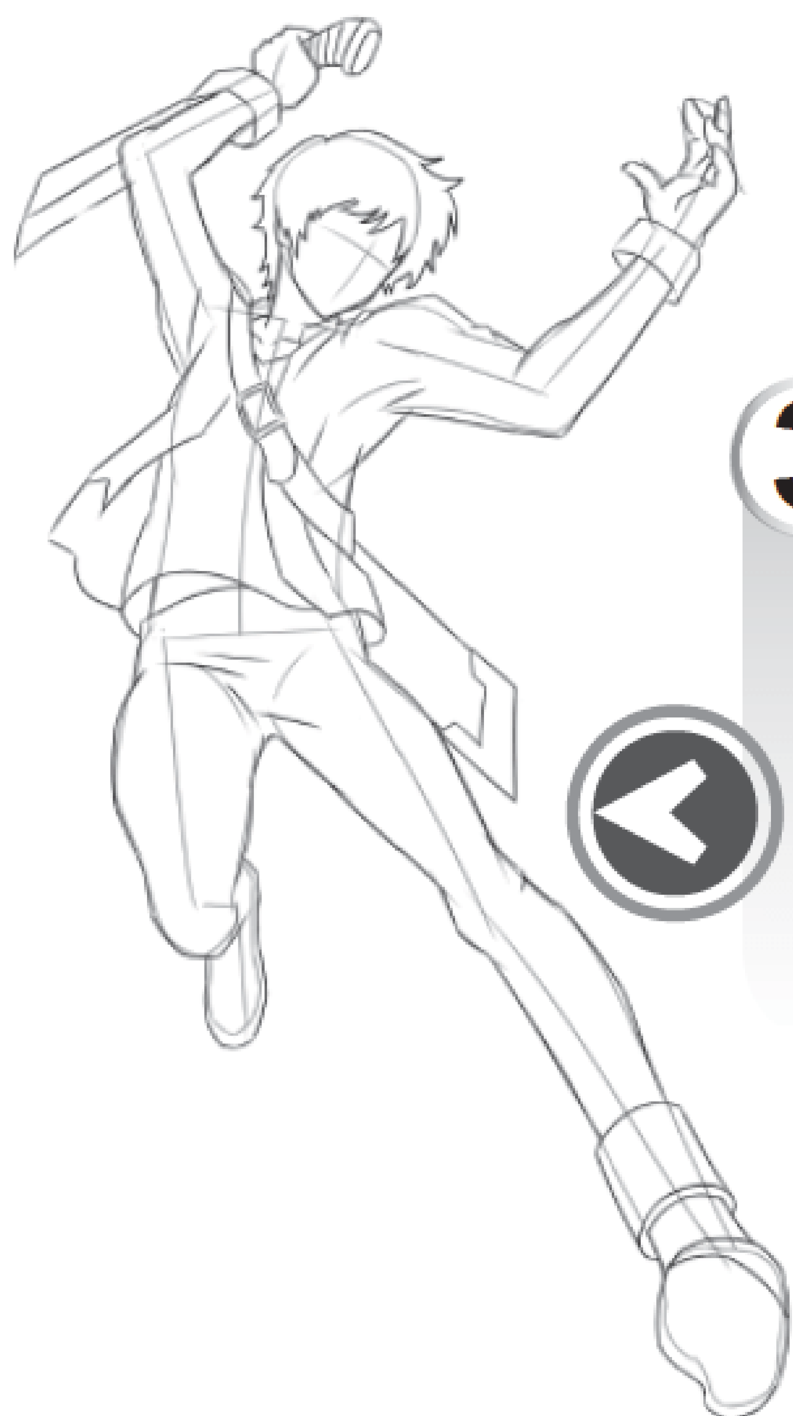
绘制草图



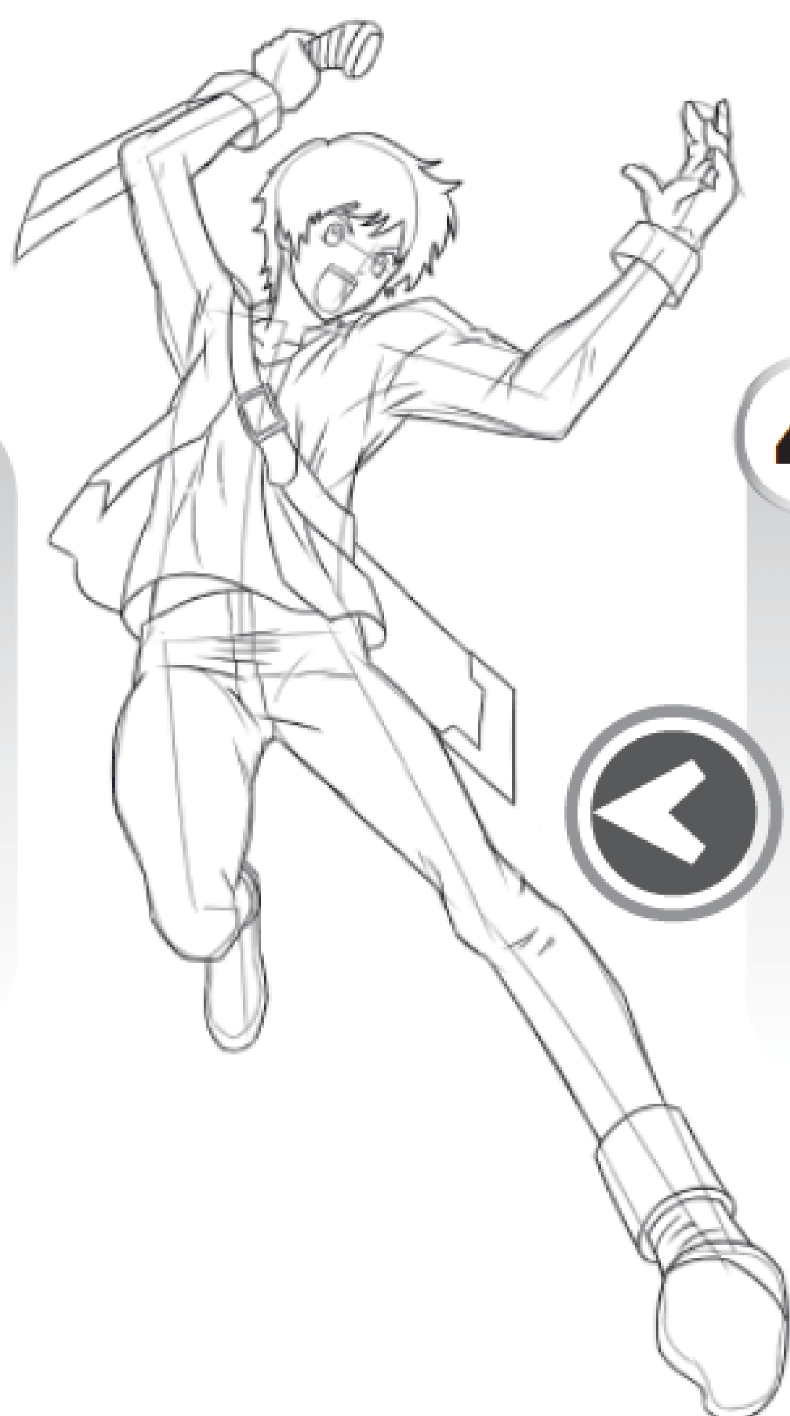
1 用线条勾勒出人物的大概姿势，两条腿分开站立着，并且手臂弯曲。



2 勾勒出人物的身体，这是一个仰拍的视角，脖子被头部遮住。



3 绘制头发和衣服，衣服比较紧身。衣服的形态要符合人物跃起的动态。



4 绘制人物的五官，并给衣服添加褶皱。衣服比较紧身，所以褶皱用短而直的线条绘制。

整理画面



5 用干净的线条将人物的上半身线稿描绘出来，注意头发的绘制，线条要流畅，头发要有层次感。

6 绘制阴影，阴影可以增强人物的立体感和画面感，所以绘制时要把握好光影的方向和位置。





7 继续将人物的剑和下半身绘制出来，注意两腿分开使衣服产生了拉伸的褶皱效果。

8 继续添加阴影，注意下半身的阴影与上半身的阴影方向要一致，阴影要根据衣服的褶皱来绘制。

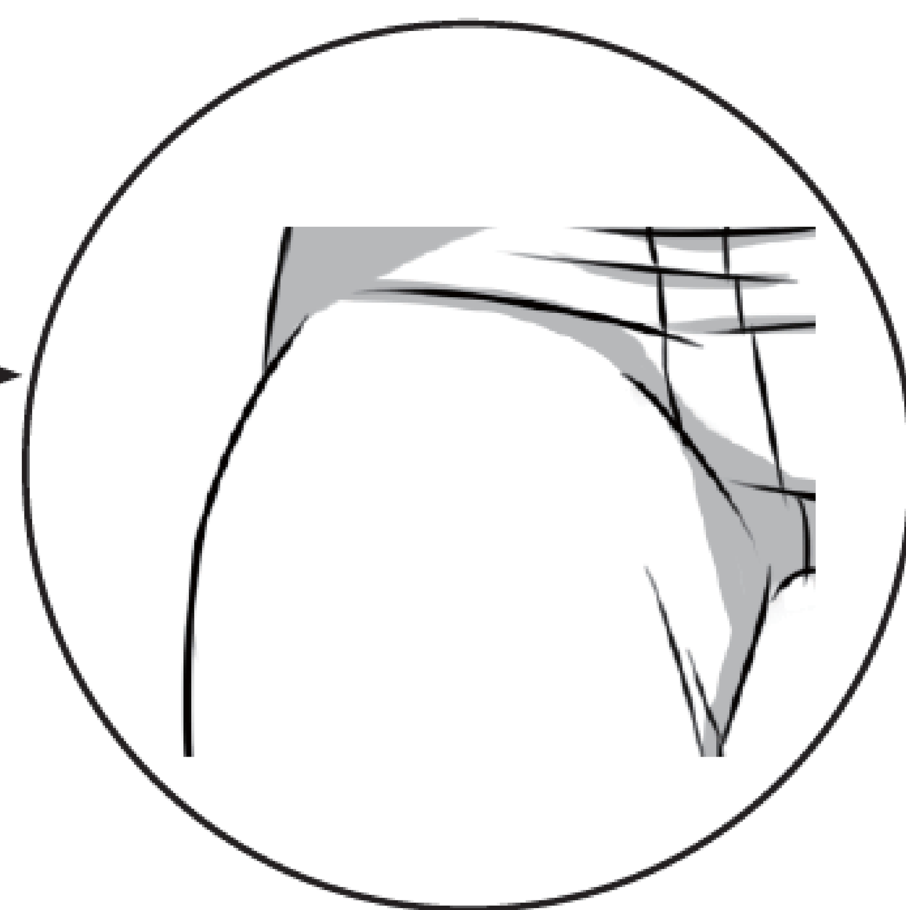


9 整理画面，最终效果图完成。一个热血型美少年手握一把长剑，身体拉开架势，表现出迎接战斗的姿势。





热血型美少年的动态一般比较夸张，作为人体扭转中枢的腰腹部是衣褶大量产生的地方。

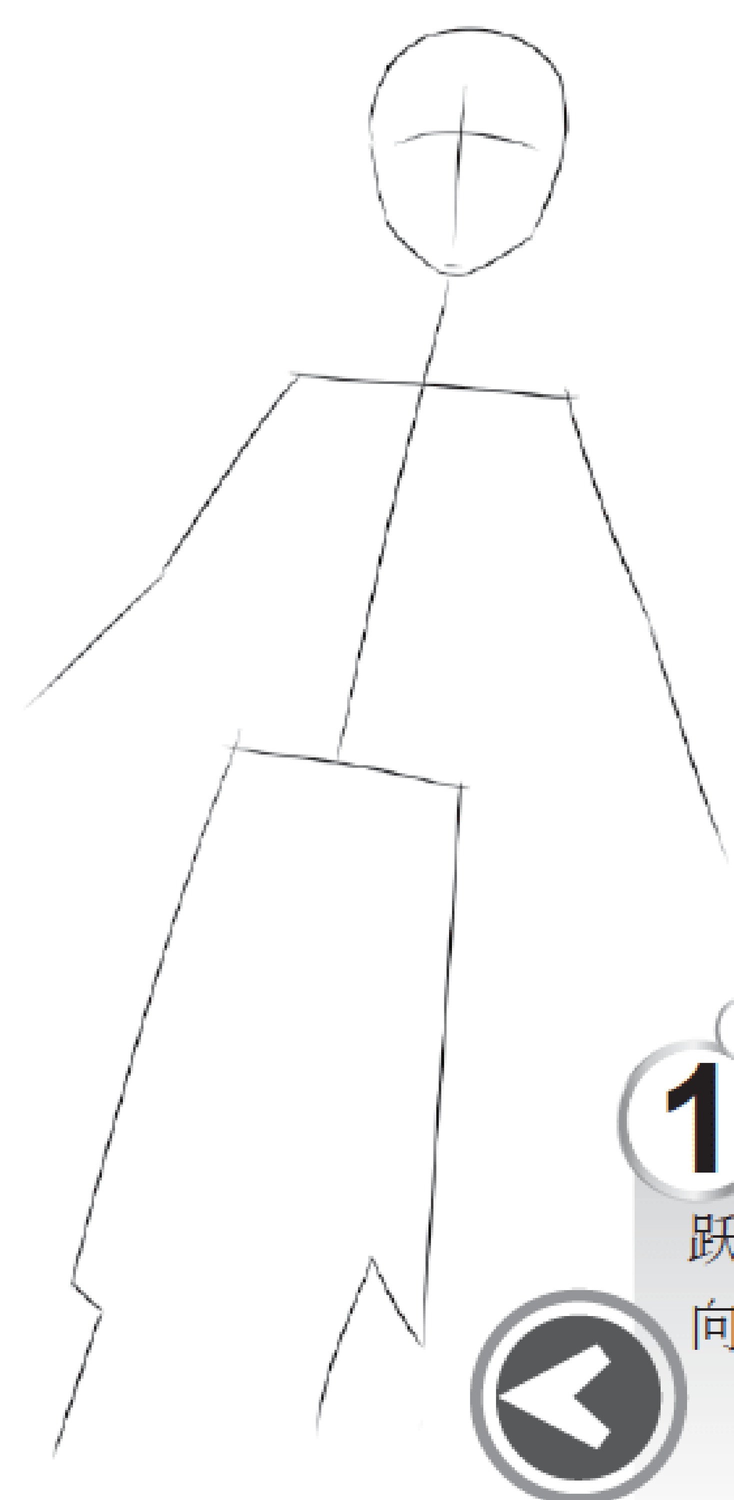


注意仰视角度下大腿和腰部的轮廓穿插要画正确，否则就体现不出仰视的感觉。

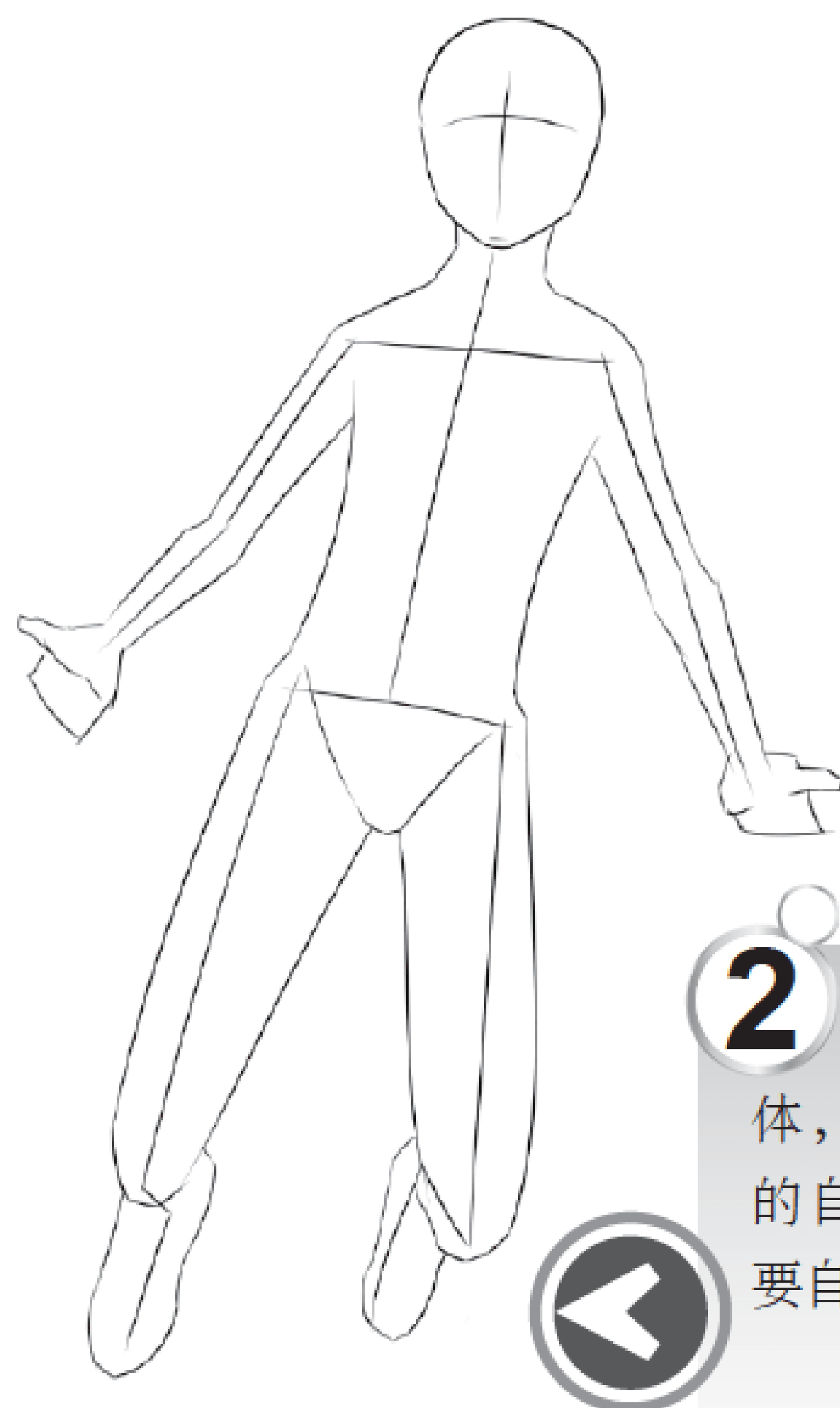
9.2.2　实战——阳光型美少年

阳光型美少年给人以亲和、温暖的感觉，下面来看看阳光型美少年是如何绘制的。

绘制草图



1 勾勒出人物跳跃凌空、两只手臂向后的动作。



2 绘制人物的身体，要表现出人物的自然舒展，两腿要自然和谐。



3 在人体的基础上绘制人物外形的样式，一头碎发，上半身穿着随风飘起的衬衫，下半身穿着一条短裤。



4 继续为人物的外形添加线条，将头发和衣服的细节绘制出来，使人物的头部和衣服完善起来，并绘制五官。

整理画面





5 将人物的头部和上半身绘制出来，绘制头发时注意头发的层次感和动向变化，绘制衣服的线条要有粗细变化。

6 添加阴影。头发比较细碎，绘制头发的阴影时注意每一绺头发的阴影要到位。衣服的阴影要根据褶皱的位置和形态来绘制。









7 将裤子和鞋子的线稿绘制出来，注意线条要流畅且有粗细变化，在每个需要褶皱的地方添加适当的线条。

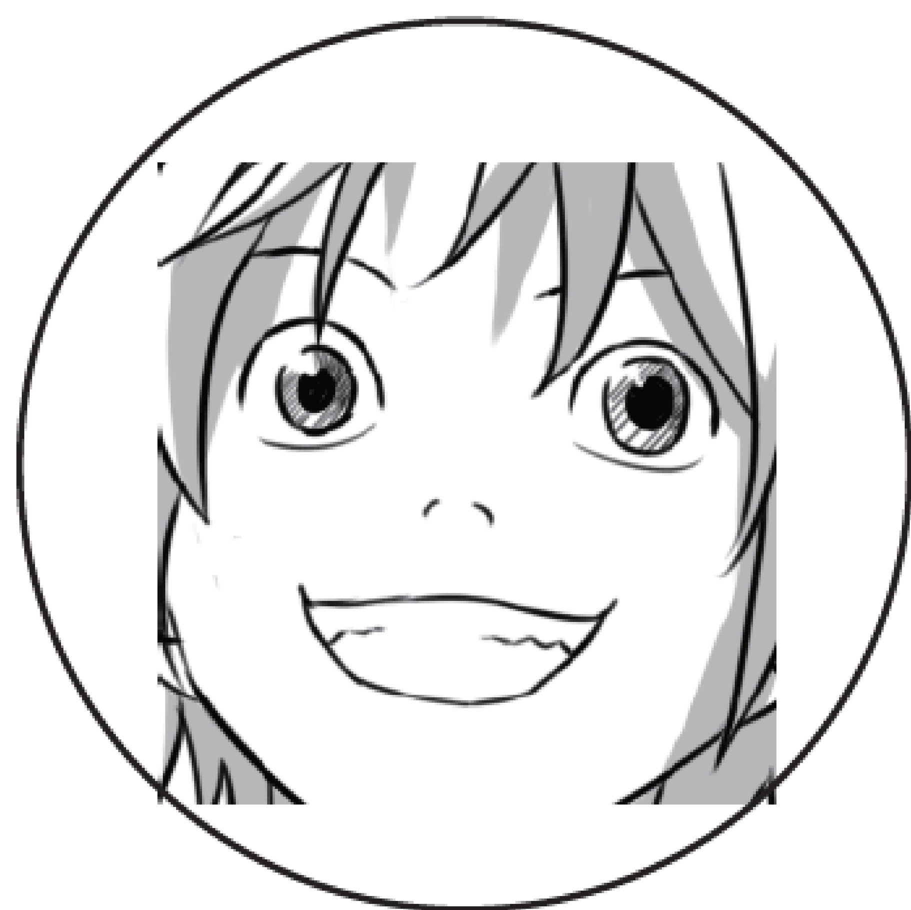
8 绘制阴影，下半身的阴影与上半身的阴影方向要一致，这样绘制出来的人物才会自然，立体感才会显现出来。







9 最终效果图完成。这是一个咧嘴大笑的阳光型美少年。跳跃在空中，大大的眼睛，两只手臂伸在背后，表现出少年开心的状态。



阳光型美少年整体上都给人以朝气、活泼的感觉，嘴巴通常是向上翘着的。





人物跳跃在空中，衣服也飘了起来，注意衣服飘动的方向要符合人物的动态。

9.3 青年型美少年

青年型美少年通常处在18～25岁的年龄阶段，他们通常是五官棱角分明、身材高大、衣着成熟有魅力，整体给人以成熟稳重感。下面来看看这些不同类型的青年型美少年应该如何绘制。

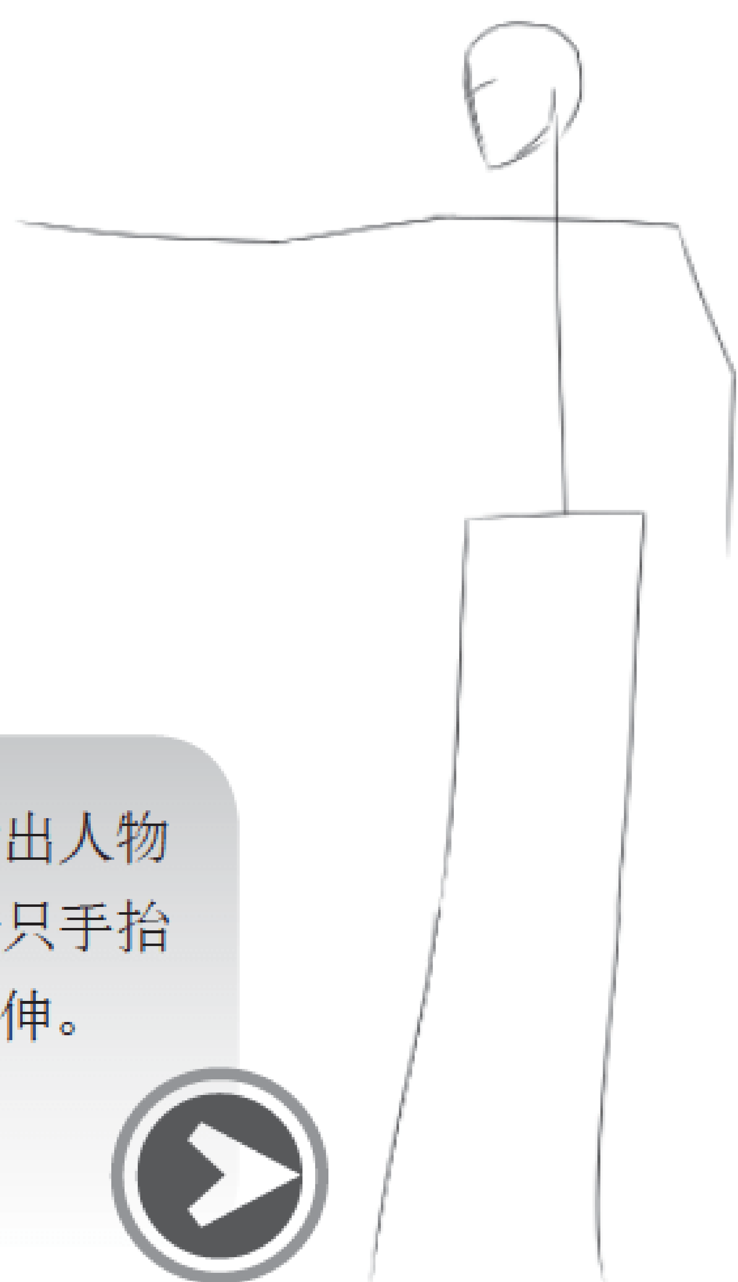
9.3.1 实战——成熟型美少年

成熟型美少年给人以温暖、稳重的感觉，下面来看看成熟型美少年应该如何绘制。

绘制草图

1 用线条勾勒出人物站立的姿势，一只手抬起，左腿微向前伸。





2 将人物的身体勾勒出来，青年的身材比较高大，约8个头身。





3 将人物的外形轮廓勾勒出来，一头短发，身着休闲西装。





4 细化人物的外形，将人物的五官绘制出来，五官比较立体，有棱有角。





整理画面



5 整理画面，将人物的头部和上半身衣服绘制出来，注意衣角随风飘起的形态变化，还有褶皱的动向。

6 添加阴影。头部阴影要根据头发的形态来绘制，阴影的方向要一致，注意身体上各部分因遮挡而形成的阴影。







7 刻画人物的下半身，衣服比较贴身，只在部分位置有褶皱，表现出衣服的立体感。

8 添加阴影。阴影的绘制与上半身要一致，根据褶皱来绘制阴影，增强人物立体感。

9 最终效果图完成。成熟型美少年通常是短发，身着简单的衣服，表情温柔，给人以成熟稳重的感觉。

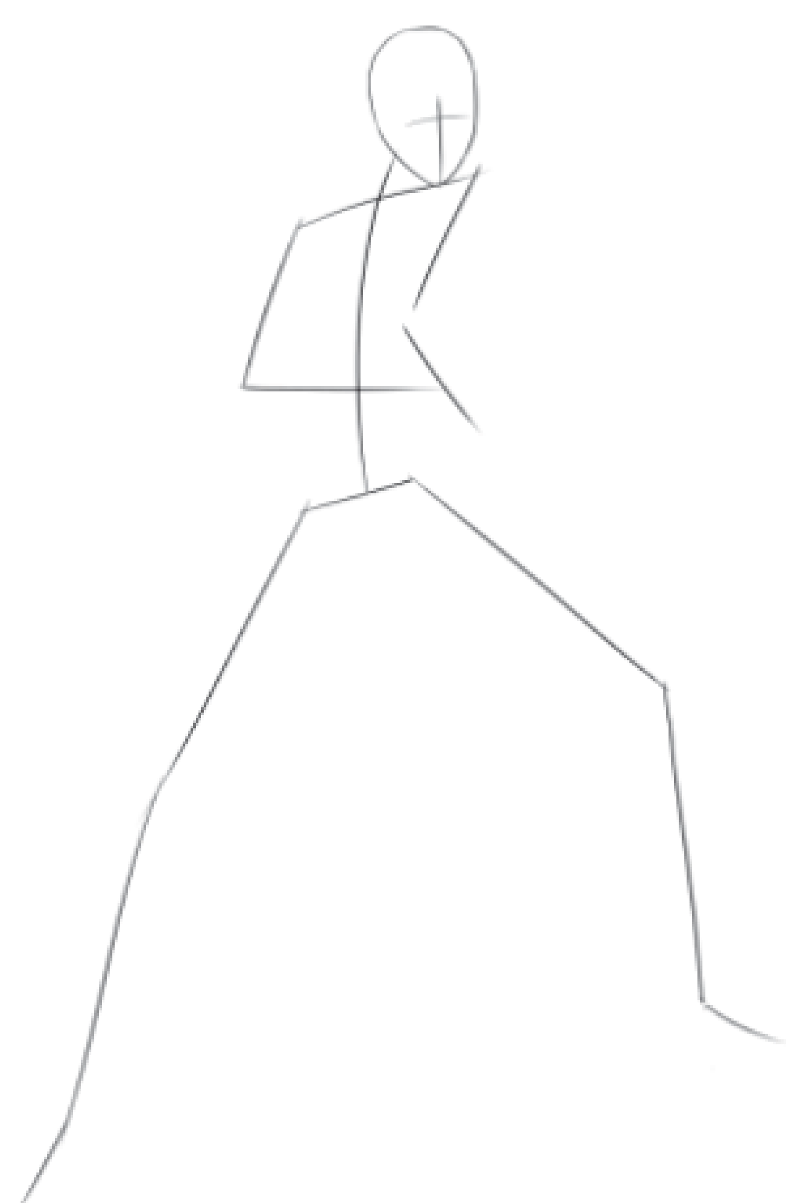
人物抬起手臂，拉扯起了大量的褶皱。

绘制皮鞋时，注意适当的阴影可以表现皮鞋的质感。

9.3.2 实战——腹黑型美少年

腹黑型美少年在漫画中很容易辨识，通常是身材纤细，眼神犀利，加上阴险的笑容。

绘制草图



1 用线条勾勒出人物的站姿，双腿下沉，双手做拔剑的动作。



2 将人物的身体绘制出来，注意身体的结构要正确，身材比较瘦长。



3 根据人物的身体绘制人物的外形轮廓线，比较贴近头皮的头发和宽大的武士装。



4 细化人物的外形样式。给人物添加五官，一副坏笑的表情；给衣服添加褶皱来表现服装的宽大。

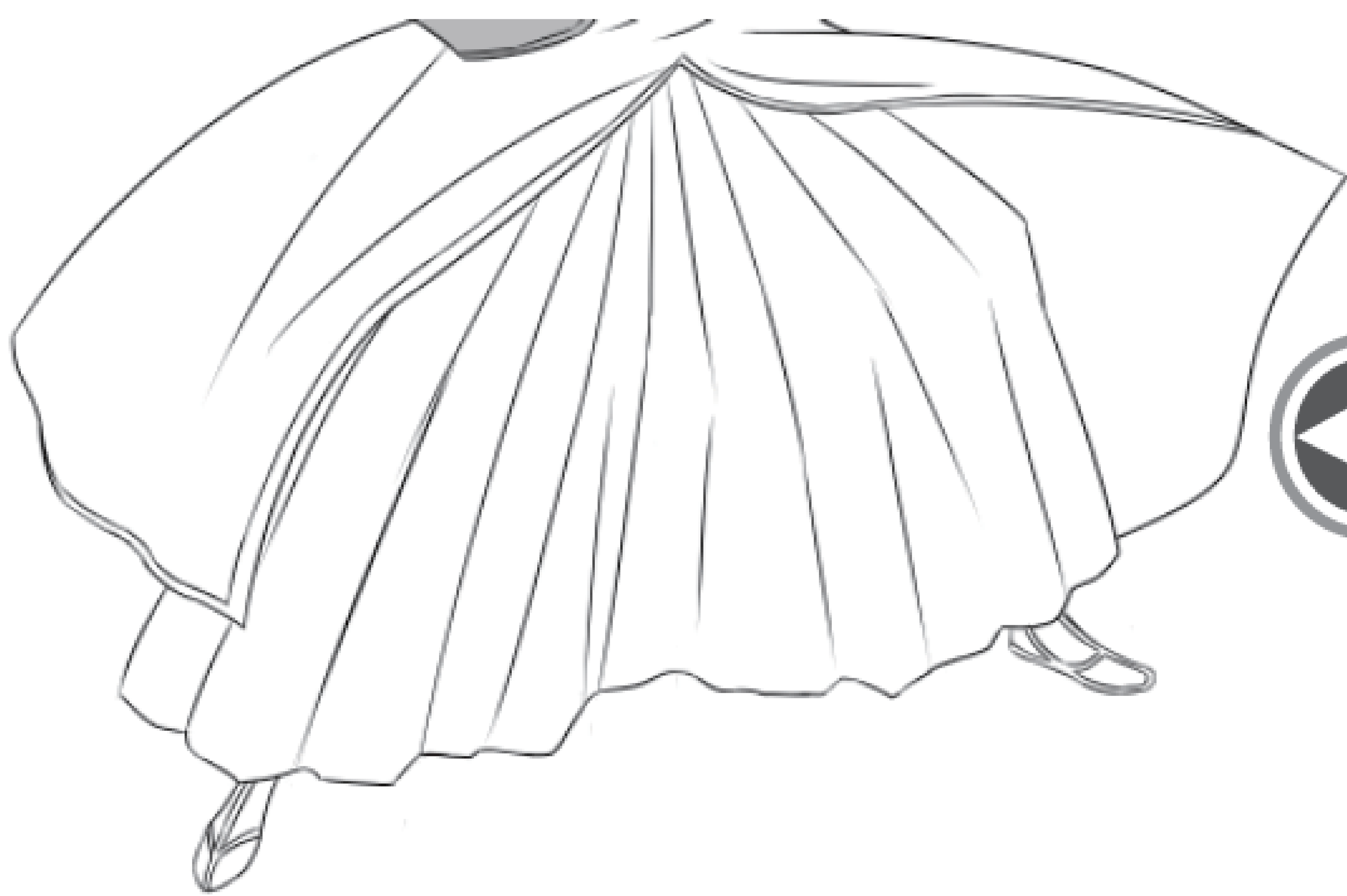
整理画面



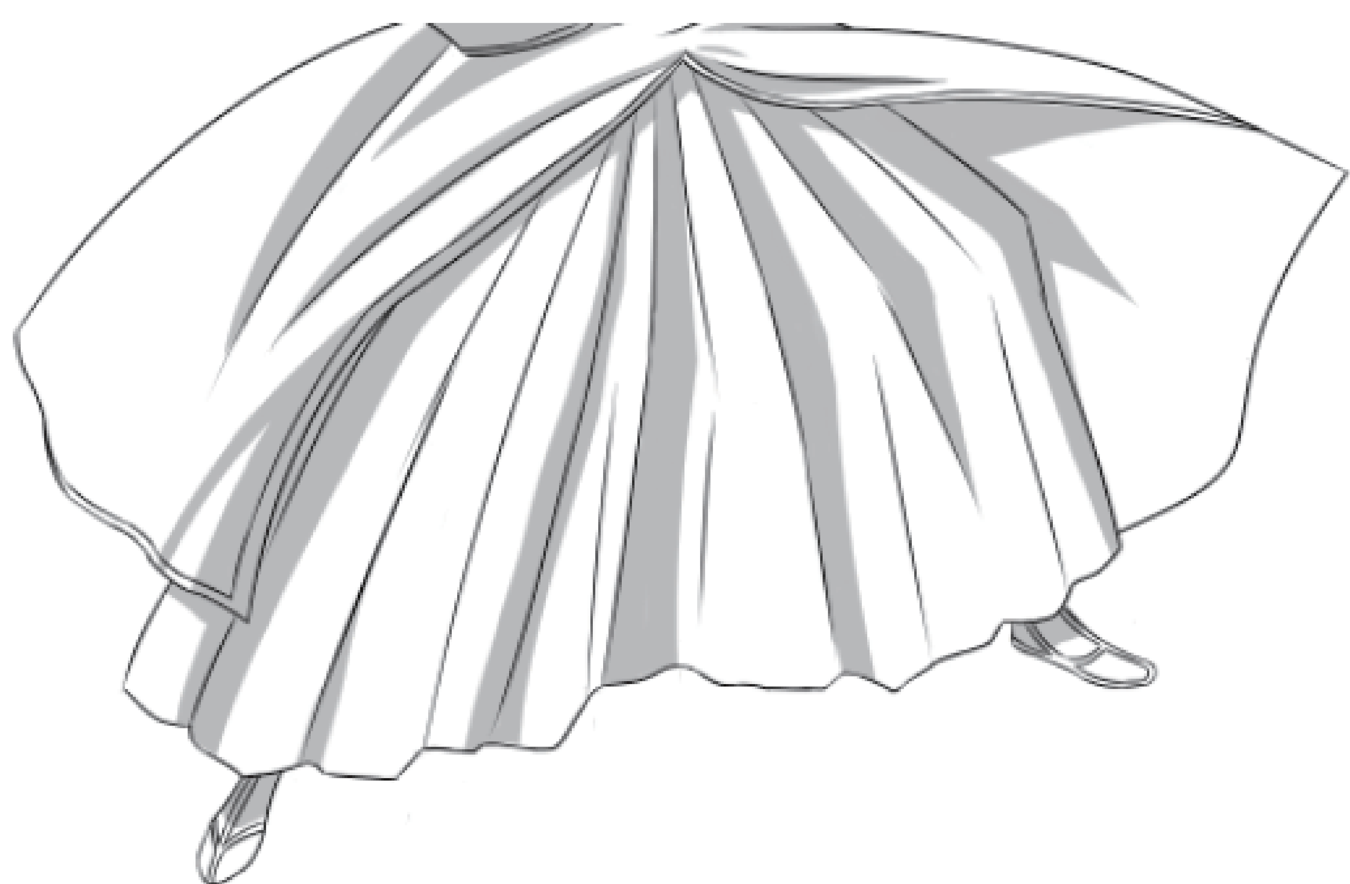


5 用干净流畅的线条将人物的头部和上半身绘制出来，半遮着脸部的头发，纤细修长的手指。

6 添加阴影，适当地添加阴影能使人物的立体感增强，也使画面感更加强烈。



7 绘制人物的下半身，宽大的长袍散开来，褶皱多且有序，注意褶皱的方向要绘制正确。



8 给人物添加阴影。因为大部分阴影被衣服覆盖，所以需要阴影来体现立体感，阴影的分布要根据褶皱来确定。



9 最终效果图完成。腹黑型少年身材纤细修长，整个人显得比较斯文，但狡黠的笑容却给人以阴险的感觉。

细长的眉眼，微张的嘴巴，尖尖的下巴，一脸奸诈的笑容。





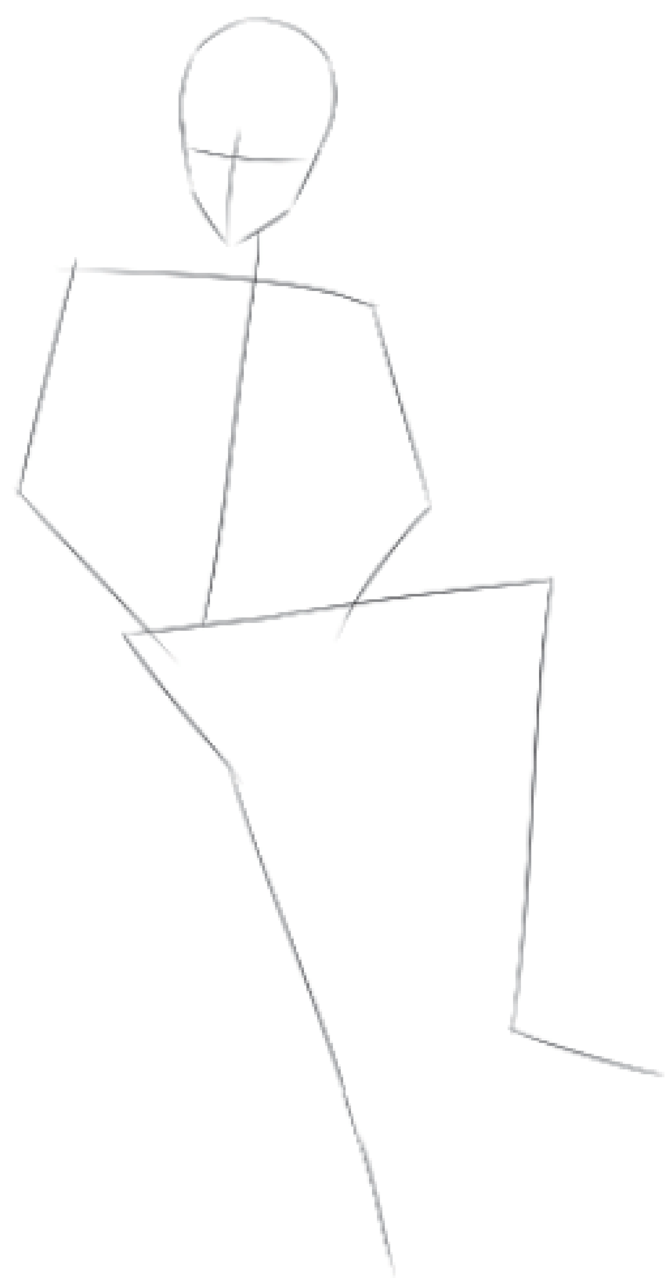
衣服比较宽大，手臂弯曲时会出现大量的褶皱。



9.3.3 实战——严肃型美少年

严肃型美少年做事认真，说话谨慎，心思极其细密，外形打扮也是比较讲究的。

绘制草图





1 用线条勾勒出人物比较随意的坐姿，两只手放在腿上。

2 勾勒人物的身体，注意头部的绘制，因为低垂着头，所以可看到头顶。





3 勾勒人物的外形轮廓。一头微卷的长发，严肃型人物常做低头沉思的动作。

4 细化人物的外形样式。给头发添加线条，使头发层次丰富起来；给衣服添加褶皱，使衣服更具有立体感。

整理画面





5 在草图的基础上绘制人物的头部和上半身，美少年身着一件风衣，风衣材质比较柔软，所以衣摆垂在地上产生了许多褶皱。



6 添加阴影。注意人物头发阴影的绘制，阴影的表现位置要正确。衣服的阴影要根据褶皱来绘制。







7 将人物的下半身绘制出来，因为身体的动作而使衣服产生了许多拉伸和堆叠的褶皱。



8 根据不同类型的褶皱来绘制阴影，使人物的画面感和立体感增强。



9

最终效果图完成。一个低头做沉思状的严肃型美少年绘制完成。严肃型美少年通常是不苟言笑的，人物看起来比较有距离感。



这个角度的五官不好掌握，绘制时最好使用基准线先标好五官的具体位置，再进行绘制。

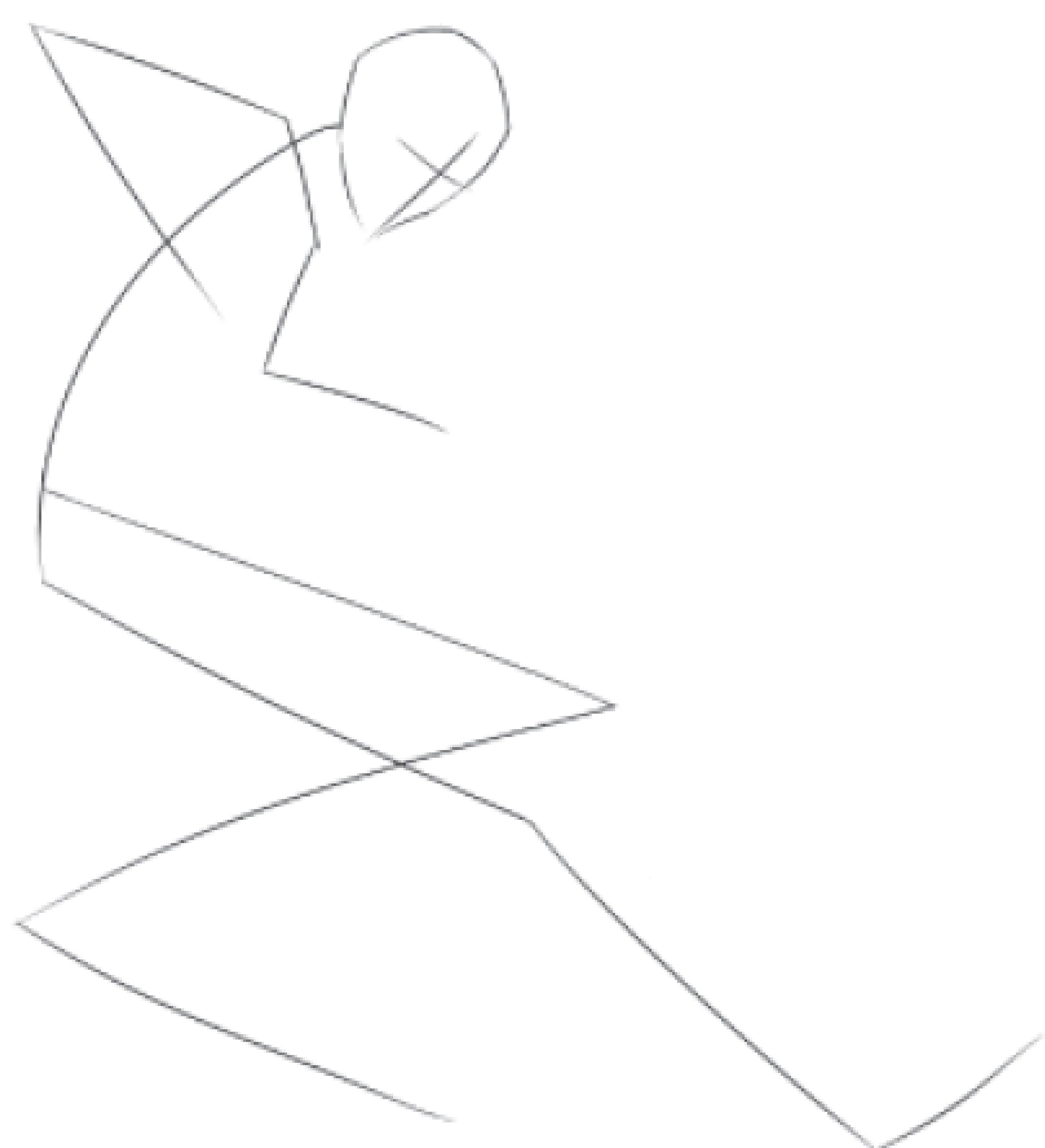


用阴影来体现手臂和大腿之间的距离感，使手臂有搭在腿上的感觉。

9.3.4　实战——冷酷型美少年

冷酷型美少年一般为人冷漠，这类少年通常属于自傲且独立的。

绘制草图



1 勾勒出人物的动态线，这是一个透视很大的跳跃动作。



2 遵循近大远小的透视原理给人物绘制身体，身体结构要正确。



3 给人物添加头发，注意每一绺头发的形态都不一样；添加衣服的轮廓，衣服是西装类。



4 细化人物的头发和衣服，添加五官。因为头部是俯视的角度，人物的头顶露出大半，而脸部变小。

整理画面





5 整理画面，将人物的头部和上半身绘制出来。注意头发的绘制，线条要流畅，每一绺头发的形态都要不一样。

6 绘制阴影，注意阴影的位置和变化，人物的整体阴影偏下方，绘制时一定要注意。



7 继续绘制人物的下半身，双腿弯曲迈开步伐，因为右侧大腿的遮挡，左腿只看到小腿和小部分的大腿。



8 添加阴影，因为画面远近变化比较大，为了突出近处的部分，远处的裤子阴影会比较多。



9 最终效果图完成。这是一个冷酷型的美少年，人物神色冷峻，一身干练的西装，冷酷的感觉油然而生。

双眼透出犀利的眼神，微皱的眉头、紧绷的嘴角增加了人物冷酷的感觉。

跳跃动作中腰部的弯曲使衣服产生了大量的褶皱。

9.3.5 实战——优雅型美少年

优雅型美少年一般绘制成8头身的男性角色，这样会使人物的身材显得更加挺拔、修长。

绘制草图



1 首先用线条简单地勾勒出人物侧脸向左的站立姿势。



2 用线条勾勒出人体的大致轮廓，8头身的男性身材显得比较修长，绘制时身体结构要正确。

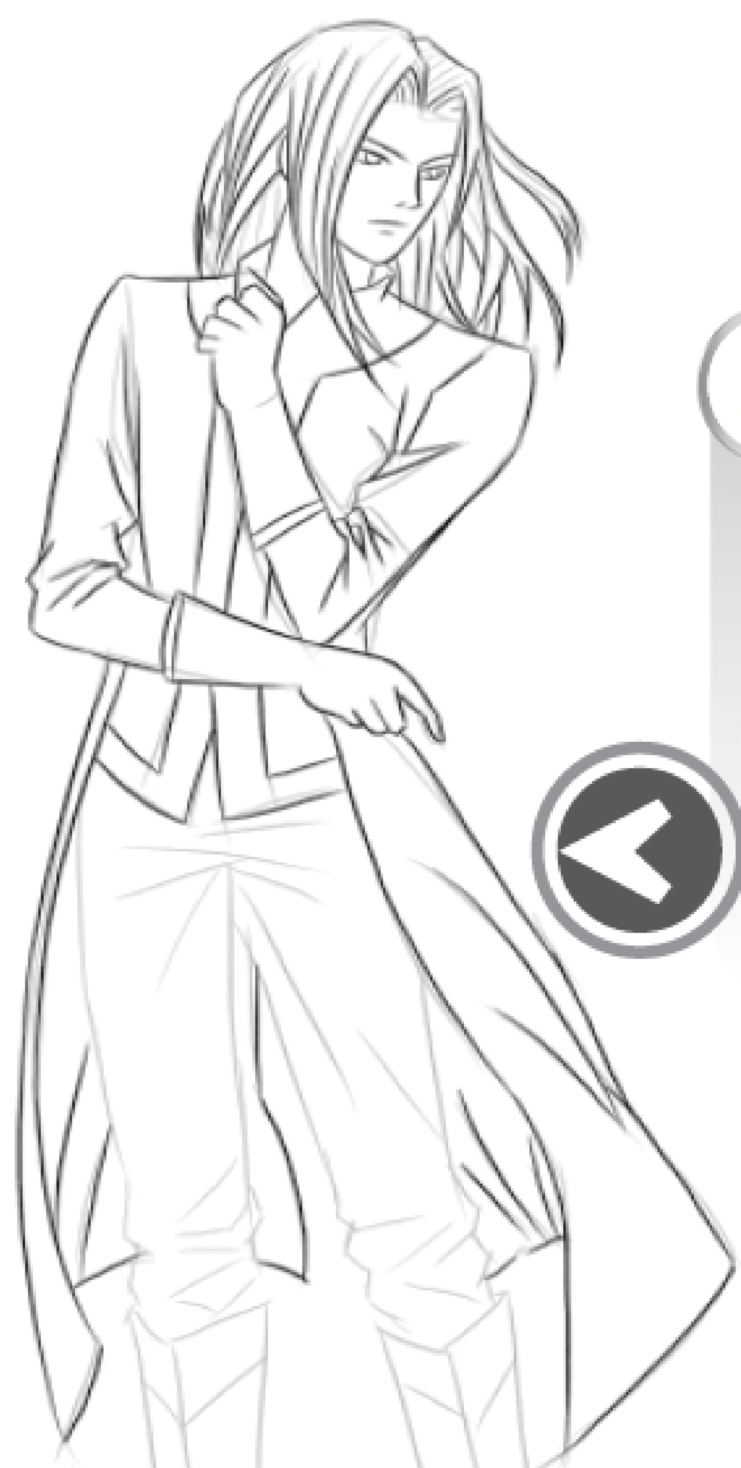


3 在上一步的基础上，绘制人物的头发和衣服的样式，以此来确定人物在画面中的位置。



4 继续刻画人物，将五官绘制出来，擦去多余的线条，使画面中的人物干净、清晰。

整理画面



5 整理画面，绘制人物的头发和衣服。绘制人物的风衣时注意衣摆的动向是向右的。



6 绘制人物的五官，给人物的头发和衣服添加阴影，使人物的立体感增强，画面更加丰富。



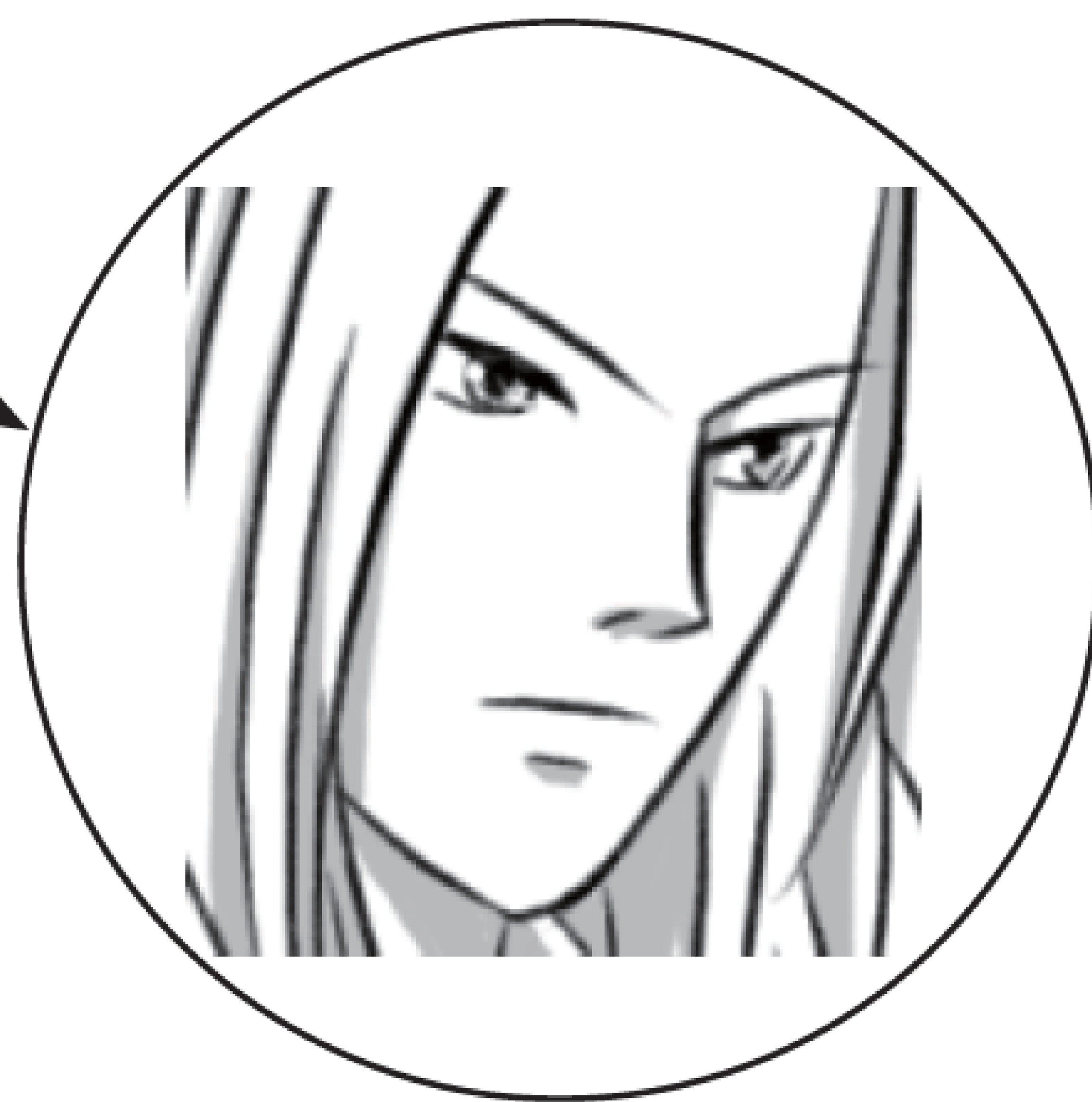


7 继续绘制人物的裤子和鞋子，因为是8头身，所以腿部显得很修长，注意裤子的褶皱，绘制时要正确。

8 给腿部绘制阴影，注意阴影的方向是往下的，这样绘制出来的人物会更具有立体感。

9 擦去多余的线条，最终效果图完成。一袭长风衣搭配一双长靴，使人物看起来更加英挺。





美少年目光注视着一方，嘴唇紧闭，优雅地侧头向左做沉思状。



绘制风衣尾部时衣服自然垂下，膝盖处裤子的褶皱层叠在一起，使衣服看起来更加立体。

第10章

百变Q版美少年的绘制技法

前面已经学习了那么多标准的漫画美少年，英俊的面容让人难以忘怀，接下来就让这些英俊的美少年大变身，变成可爱的Q版美少年。本章将以7种类型的Q版美少年为例来介绍Q版美少年最基本的绘制方法，以此来巩固前面所学的知识，让读者更快速地学习到Q版美少年的绘制技巧。



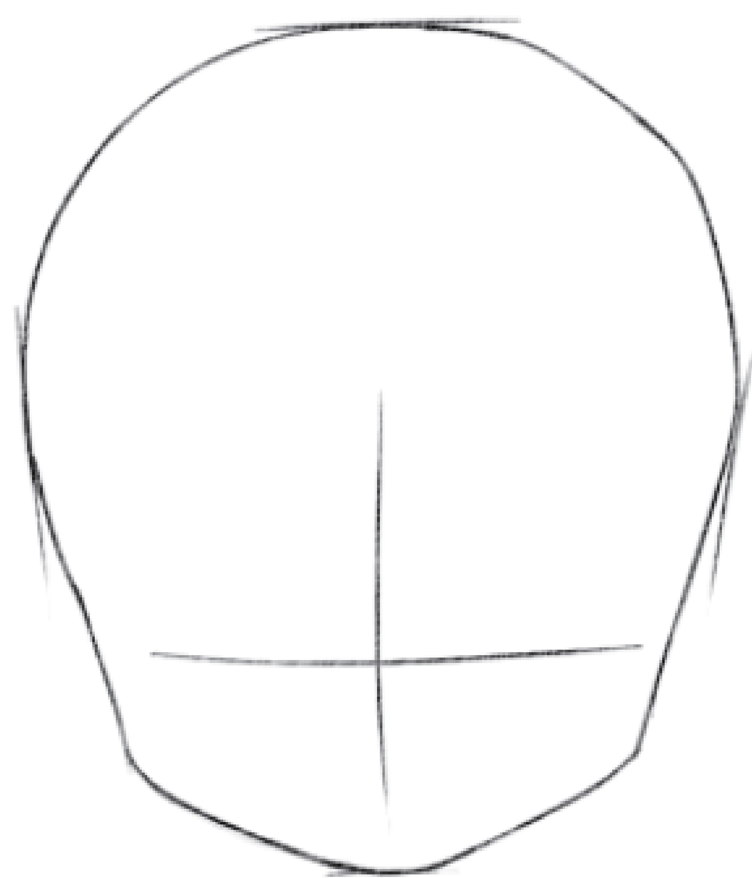
10.1　Q版美少年的身体绘制方法

Q版美少年的身体与正常人物的身体相比变化比较大，但人物的基本特征不变。下面来看看Q版美少年的身体是如何绘制的。

10.1.1　Q版美少年的头部绘制

Q版人物以头部为主，身体其次，头部是表现整个人物精神状态的主要因素，所以绘制头部是关键。下面来看看Q版美少年的头部是如何绘制的。

实战——头部的基本绘制流程



1 将人物的头部轮廓绘制出来，脸比较圆，用基准线标出五官的位置。



2 初步绘制五官，根据轮廓确定头发的大概形状，并细化头发，注意线条要流畅。



3 将眼睛绘制出来，注意眼睛的高光要保持一致，整理画面，将多余的线条擦去。



4 绘制阴影，使得人物更有立体感，这样一个可爱的Q版人物头部绘制完成了。

15种面部表情变化

Q版人物的表情主要是靠眼神和嘴型来传达的，下面来看看Q版美少年各种表情下的眼神和嘴型的变化，以及利用这些变化的表情例子。



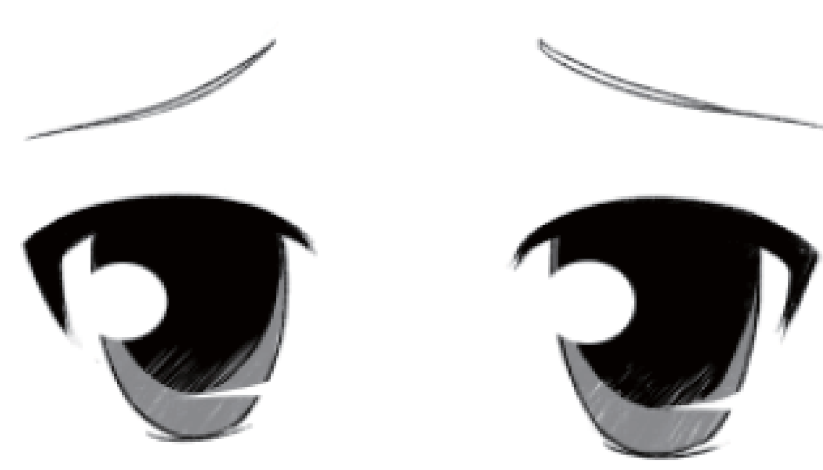




斜视的眼神 高兴的眼神 凌厉的眼神







好奇的眼神 严肃的眼神 委屈的眼神







大笑的嘴型 惊讶的嘴型 顽皮的嘴型







伤心的嘴型 大吼的嘴型 难过的嘴型





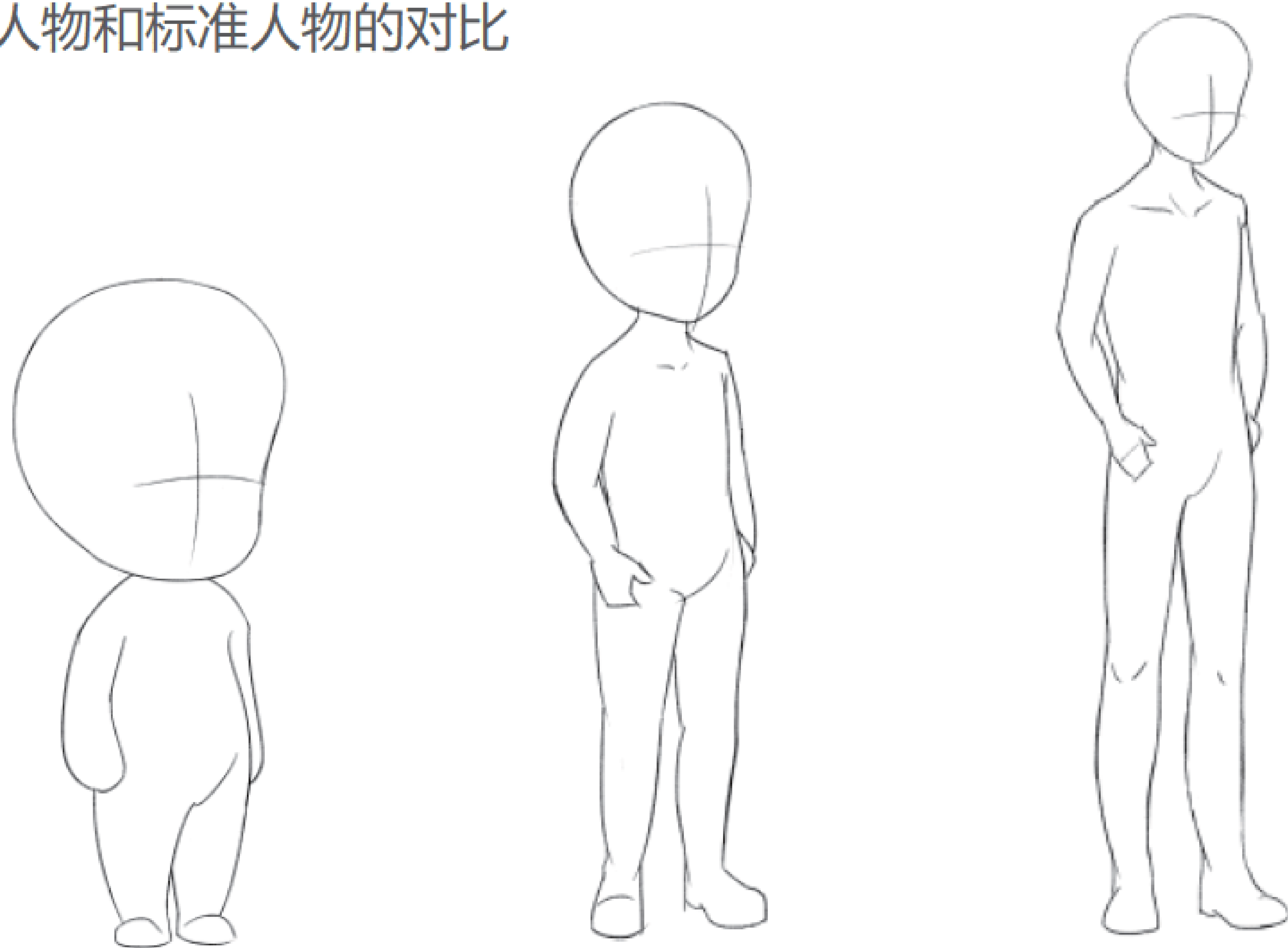


搞怪的表情 委屈的表情 哭泣的表情

10.1.2　Q版美少年的身体绘制

Q版人物的身体与标准的漫画人物的身体有着非常大的差别，不同身材的男性适用于不同题材的漫画。

Q版人物和标准人物的对比



除了身材上的明显差异外，Q版人物更注重头部的表现，要求人物漂亮、可爱，所以绘制Q版人物必须注意头部的细节、头发的线条走向等特点，重点刻画头部效果。



从标准的漫画人物转变为Q版人物



将标准的漫画人物变化成Q版人物，四肢都得到简化。

Q版人物的手臂和手省略一些关节，只需要大概地表现出即可，Q版人物的脚关节完全省略，整体像个包子一样。



10.2 Q版美少年绘制案例

前面已经学习了关于Q版美少年的绘制方法，讲解了不同类型的Q版美少年是如何表现他们各自的身份与性格的。下面通过Q版美少年进行实例讲解。

10.2.1 实战——Q版古装美少年

要表现Q版古装美少年，就是人物的装扮上要身着古装，而且手持折扇。

绘制草图



1 通过简单的线条勾勒人物的大概动态，Q版人物的头部非常大，身体相对而言比较娇小。



2 根据人物的身体绘制人物的外形样式，注意只勾勒出大概的轮廓线即可。



3 在身体轮廓的基础上添加头发、服装和道具，人物身穿中国特色的长袍。



4 继续为头发添加线条，使头发的立体感增强，将衣服的纹理和五官绘制出来。



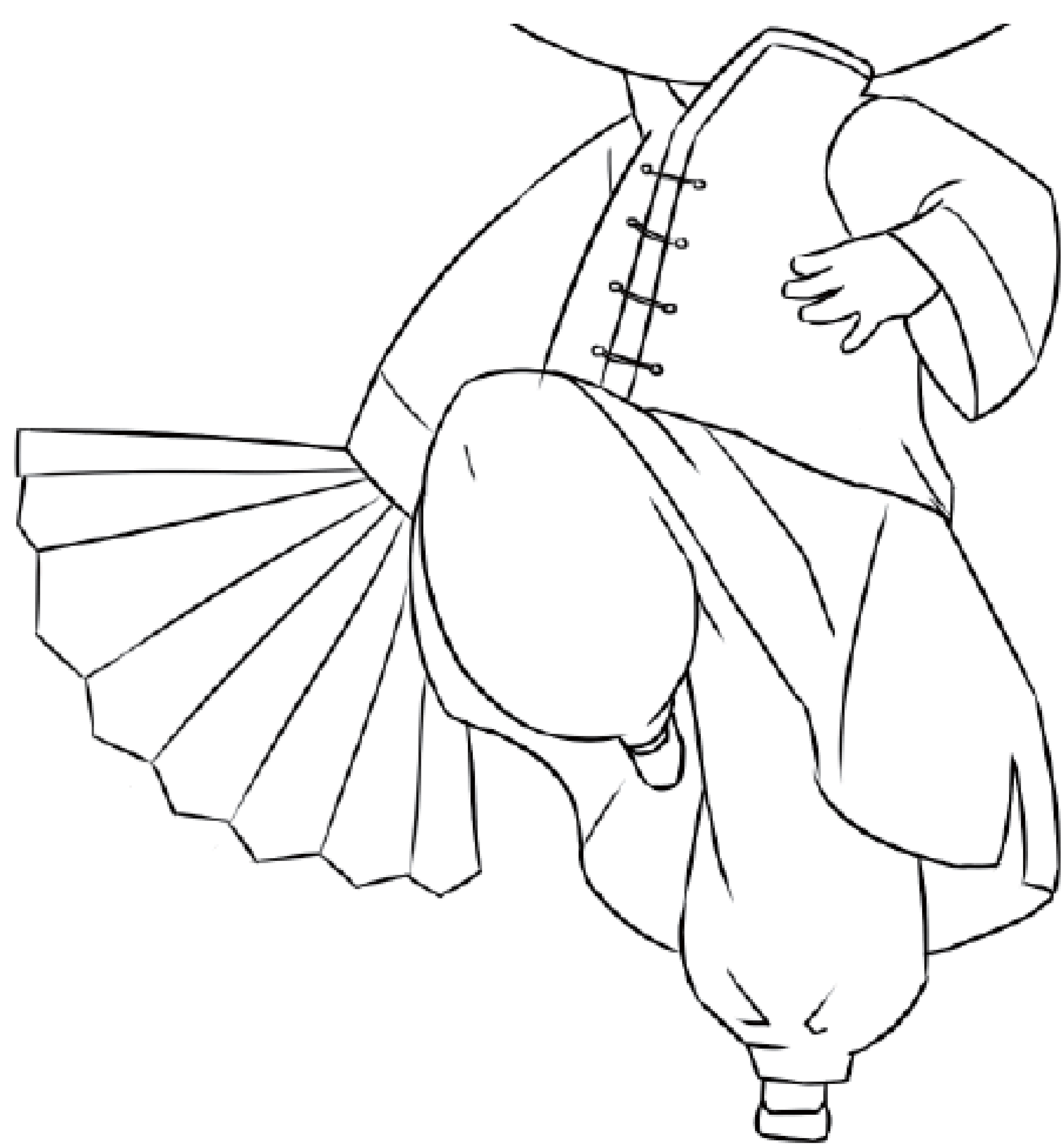
整理画面





5 擦去多余的线条，用干净的线条将头部绘制出来，绘制五官，注意眼睛的比例占了整张脸的大半部分。

6 给头部添加阴影，注意阴影的边缘要平滑，阴影的表现位置要正确。





7 将人物的身体绘制出来，人物手持一把折扇，身穿长袍马褂。

8 添加阴影，阴影根据人物的线稿来绘制，阴影的方向要一致。

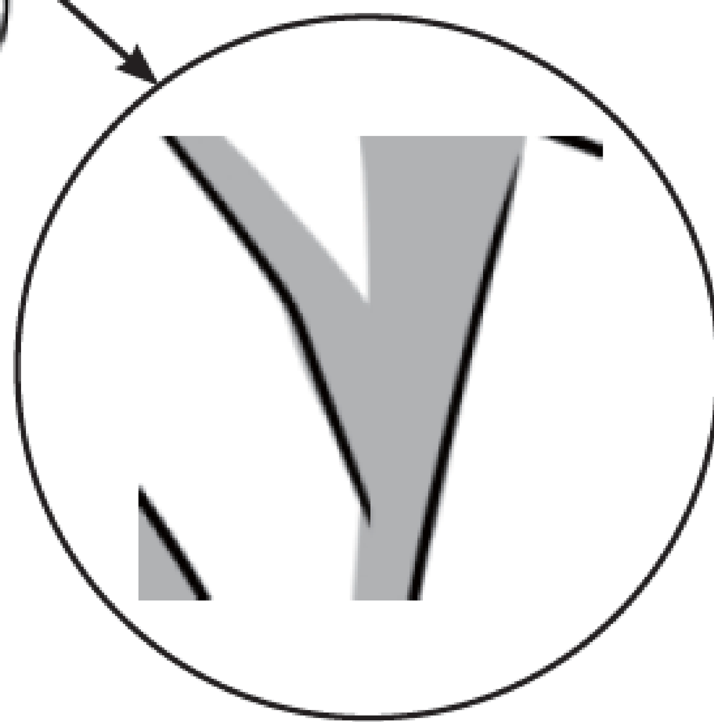
9 最终效果图完成。这是一个穿中国风古装的Q版美少年，头部差不多占人物整体比例的一半，整个人物看起来既帅气又可爱。

领子和纽扣充分体现了古装元素。





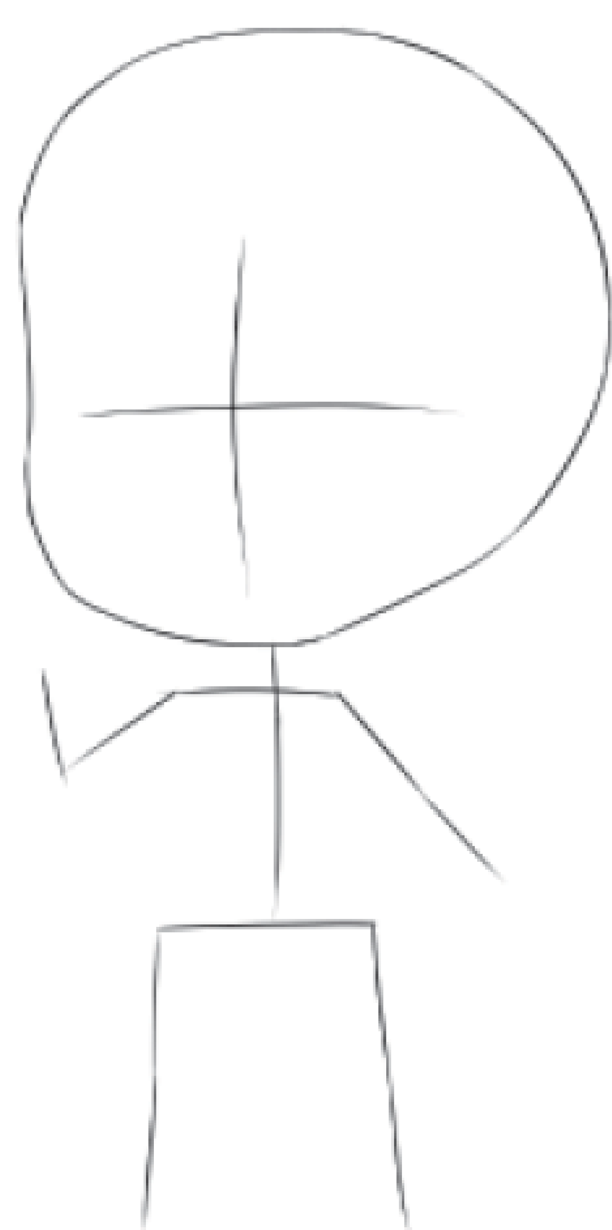
人物抬腿时长袍会产生褶皱。



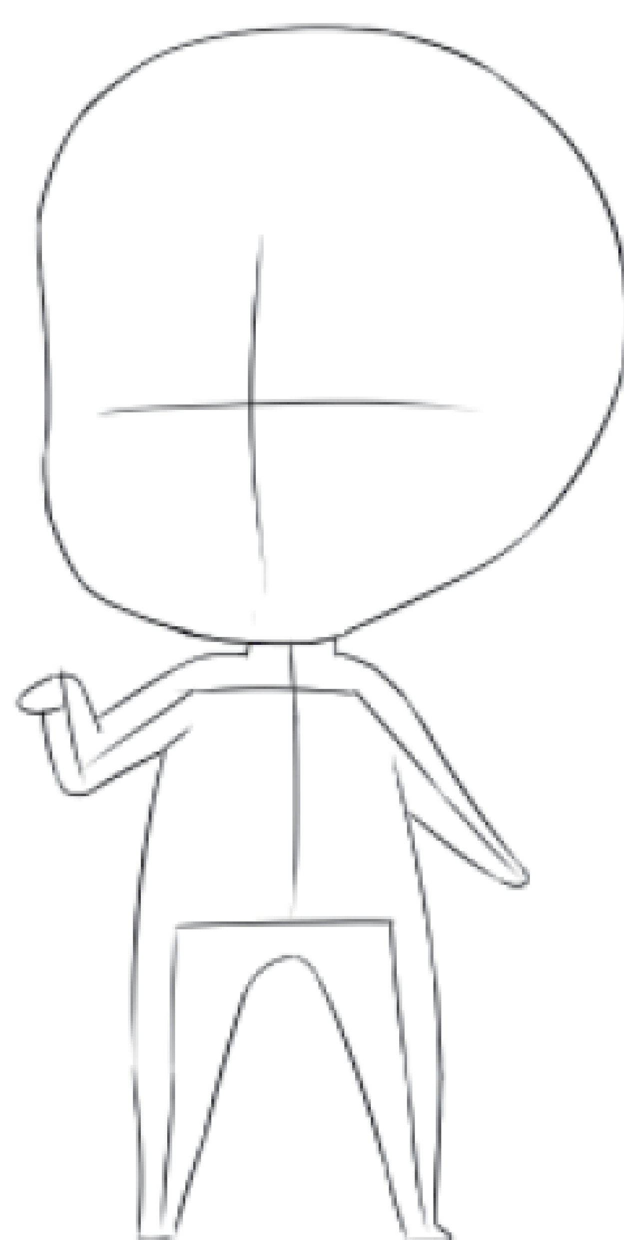
10.2.2　实战——Q版厨师美少年

通过添加道具使Q版美少年的形态更加丰富，下面来看看Q版厨师美少年如何绘制。

绘制草图



1 用线条勾勒出一个站立端盘子的姿势，一只手抬起到肩高。



2 用流畅的线条大致勾勒出人物的外形样式。



3 绘制人物的外形，画出头发、衣服和手里的托盘。



4 绘制人物的五官，给头发添加线条使头发丰富起来，画出衣纹。

整理画面



5 整理画面，在草图的基础上绘制人物的头发和五官，注意绘制头发的线条要流畅。

6 给头发添加阴影，根据头发的形态来绘制阴影，眼睛瞳孔的阴影也要加以强调。





7 继续绘制人物的身体和托盘，注意线条的流畅性，人物的手只需要大概地表现出形态即可。

8 添加阴影，注意人物衣服的褶皱和衣角处的阴影都要绘制到位，阴影的形态也不一样。





9 人物的最终效果图绘制完成。这是一个手持托盘的Q版厨师美少年，烹饪好了美味佳肴，正端来给客人品尝。

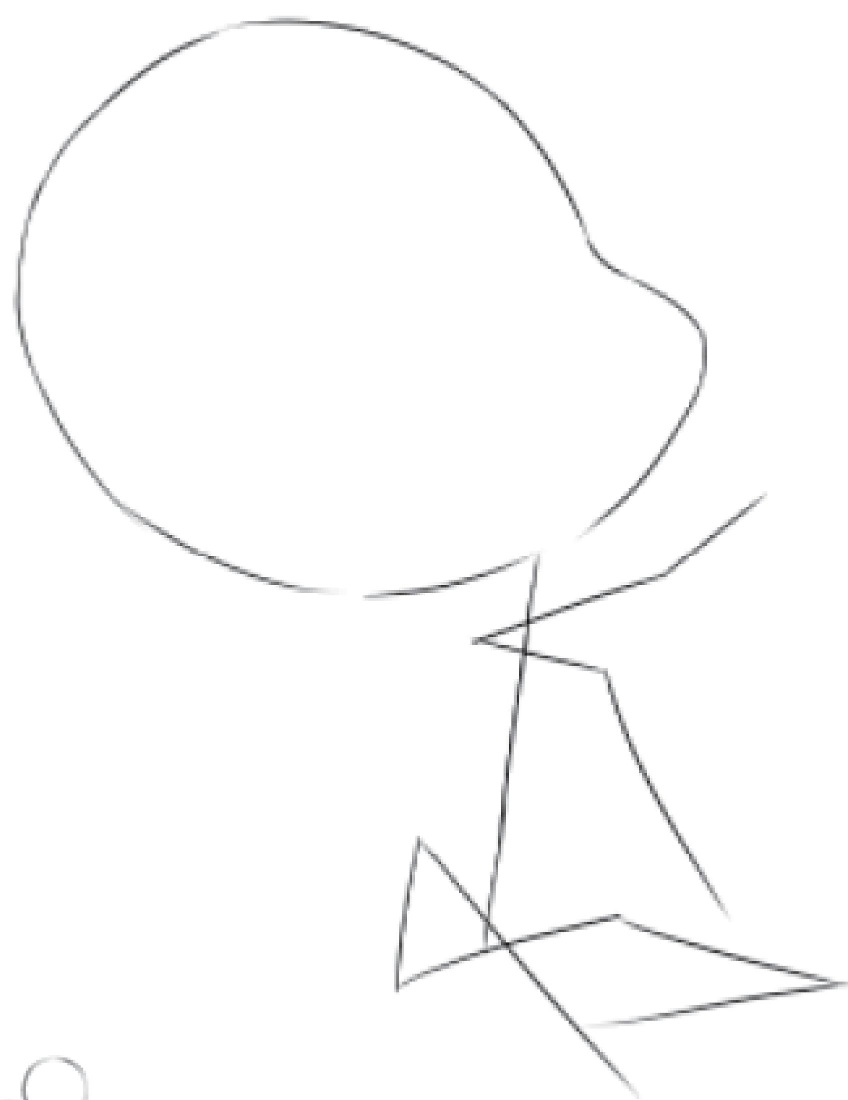
飘荡的衣摆让人物平添了几分动感，人物动态不会显得死板。

道具又可以体现人物角色的特征，人物托着盘子，让人很快联想到了厨师。

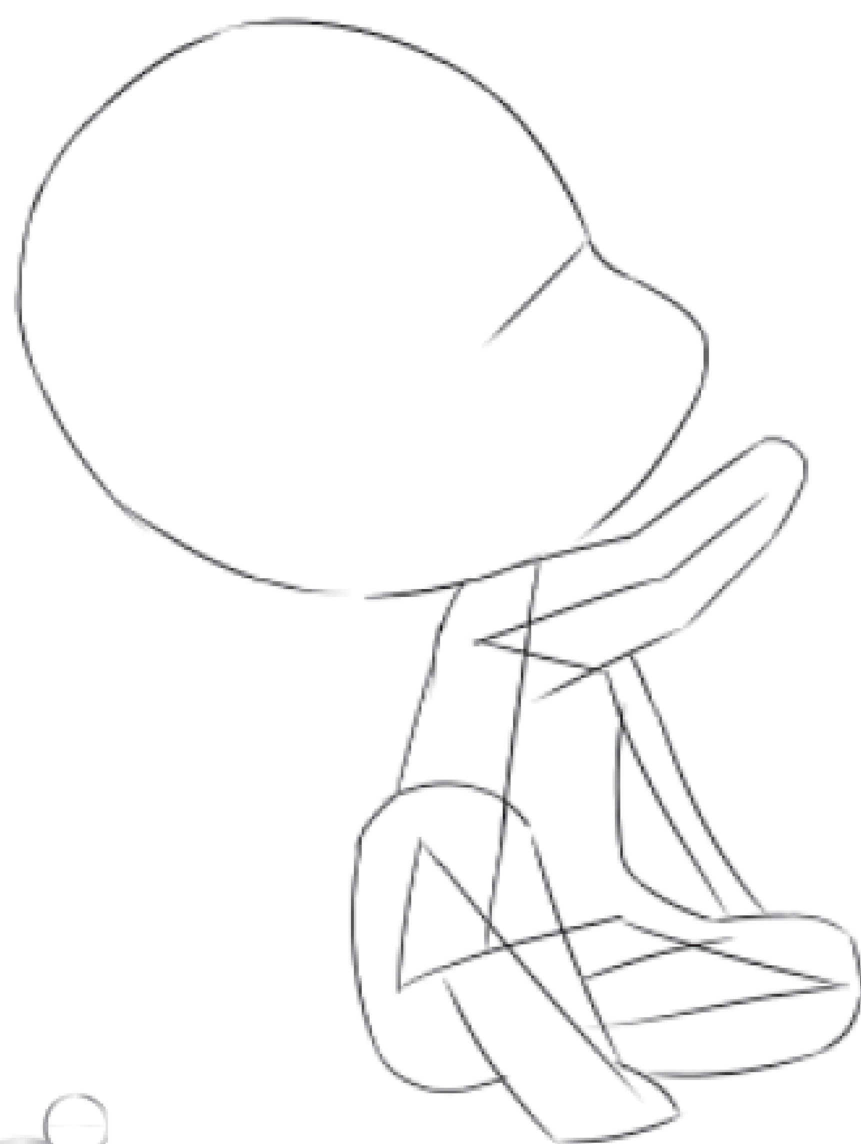
10.2.3 实战——Q版猫耳美少年

Q版人物的身材虽然娇小，但同样有各种姿势，下面来看看坐姿的Q版猫耳美少年如何绘制。

绘制草图



1 通过简单的线条，将人物的身体勾勒出来，以确定人物的形态和位置。



2 利用线条将人物的外形轮廓绘制出来，以方便后面的绘制。



3 绘制人物的外形、头发和衣服，给人物的添加象征性的猫耳和尾巴，表现人物的特征。



4 进一步刻画人物的草图轮廓，画出五官，完善人物的细节部分，以便后续的绘制。

整理画面





5 整理画面，刻画人物的头部，人物带着天真的眼神仰头凝望，眼睛是主体，胖嘟嘟的脸蛋完全忽略了鼻子，这样使人物看起来更加可爱。

6 给人物添加阴影，使人物的立体感和画面感更加强烈，为瞳孔添加一些阴影，使人物的眼睛更有神。









7 将人物的身体和尾巴绘制出来，人物的四肢和衣服简单地表现出来即可，但动作要表现正确。

8 给人物添加阴影，注意身体的阴影要与头部的阴影一致，阴影的表现位置要正确。

9 最终效果图完成。这是一个坐姿的Q版猫耳美少年，睁着天真无邪的眼睛，猫耳和尾巴使人物看起来更加可爱。



眼睛是Q版人物的主要部分，侧面的眼睛要准确表现。



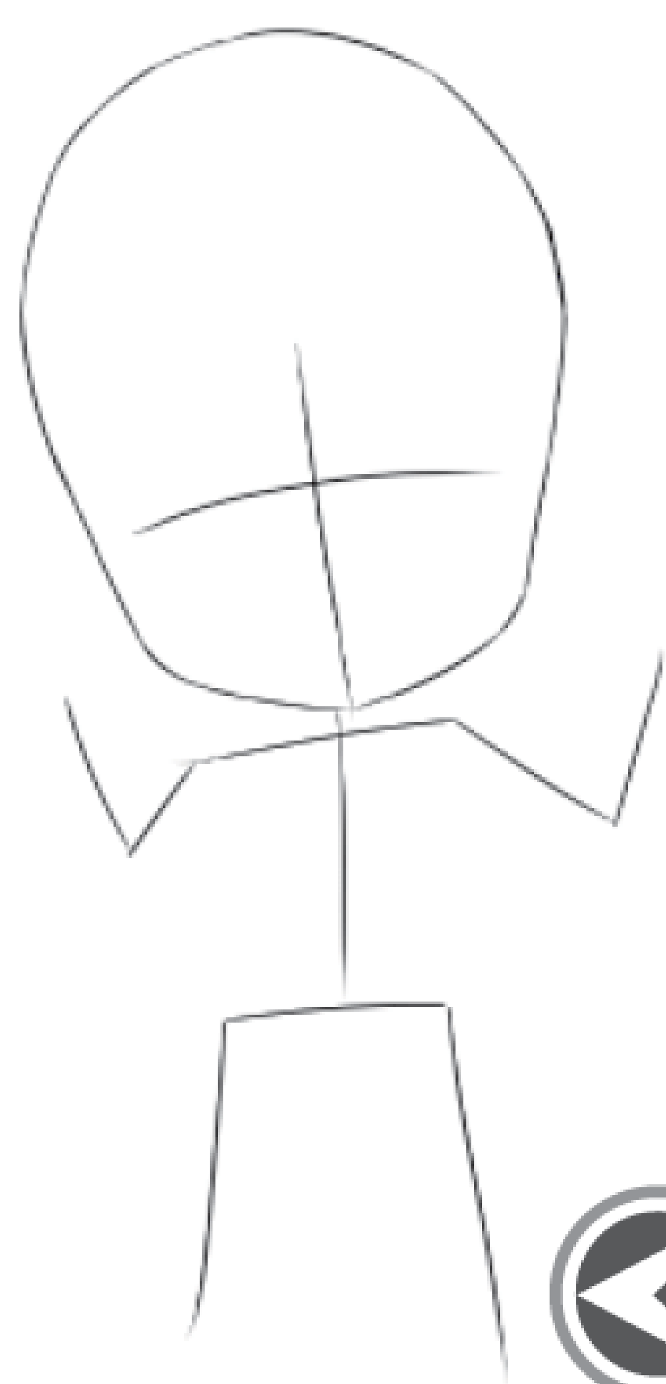


猫耳的添加，使人物显得更可爱。

10.2.4　实战——Q版开心的美少年

人物的动作会根据人物的情绪来做出相应的变化，下面来看看开心的美少年如何绘制。

绘制草图



1　通过简单的线条勾勒出人物发怒时的动作，头微微倾斜，手举在胸前。



2　根据身体的动作，绘制人物的身体轮廓，两只手握拳，两只脚做跳跃状。



3　根据前面的草图将人物的头发和衣服大概地绘制出来。



4　继续进一步刻画人物的外形，以便后续的绘制。

整理画面





5 在草图的基础上将人物的头部绘制出来，头发长且有层次，注意五官的绘制，人物愤怒时会咬牙切齿。

6 给人物添加阴影，注意阴影的位置要根据光源的照射方向进行绘制。









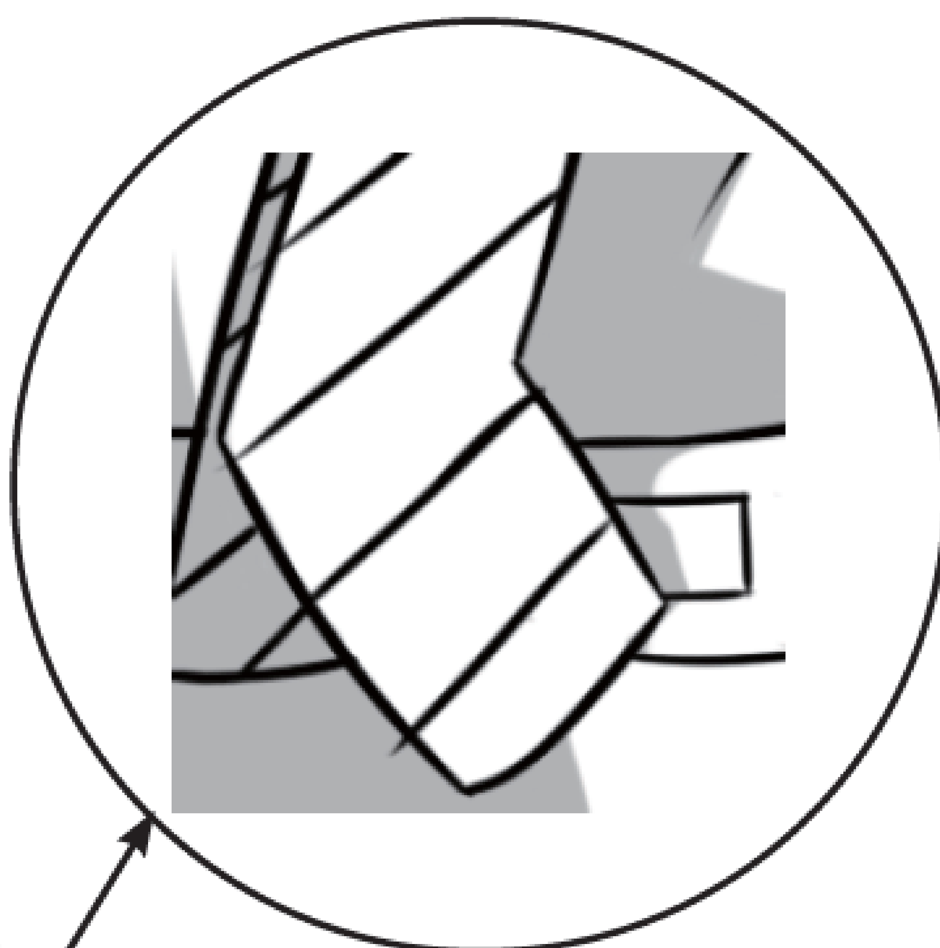
7 将人物的身体绘制出来，Q版人物不需要太多的细节，可简化地绘制出来，表现出衣服最直观的褶皱效果。

8 给人物添加阴影，使人物的立体感增强，注意阴影根据人物的形态变化来绘制。

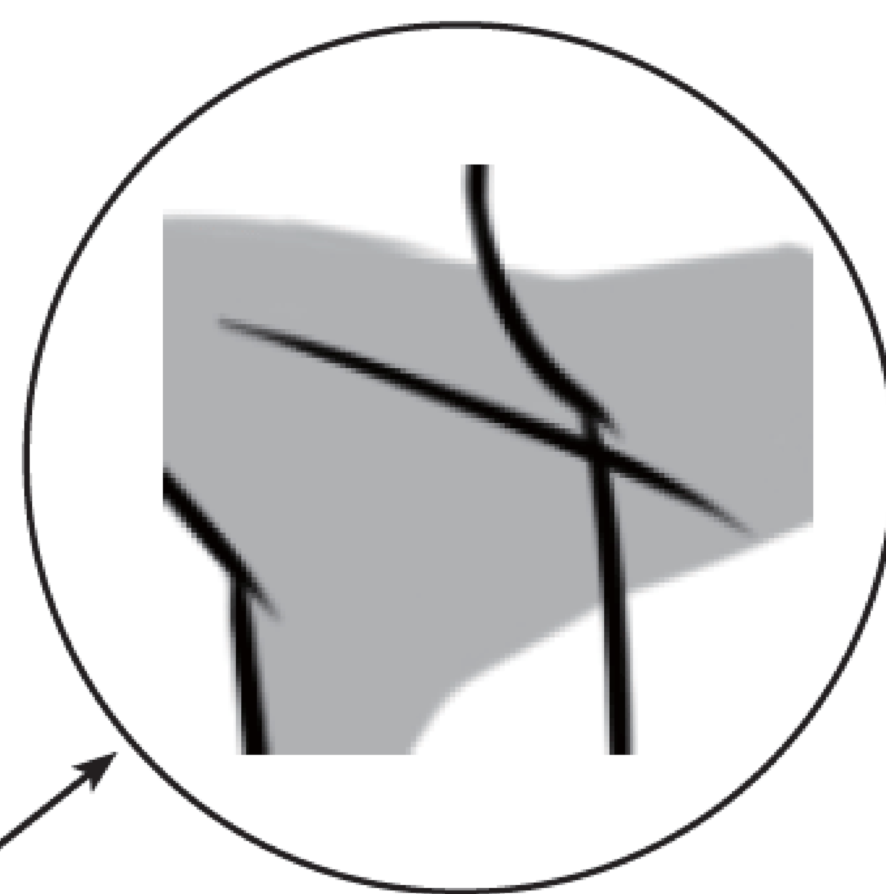


9 最终效果图完成。Q版美少年开心时的动作表现得很充分，少年欢呼雀跃，眉开眼笑。很多时候会使用动作来衬托人物的情绪。





领带的形态要符合了人物的动态，人物在跳跃，所以领带也飘在空中。

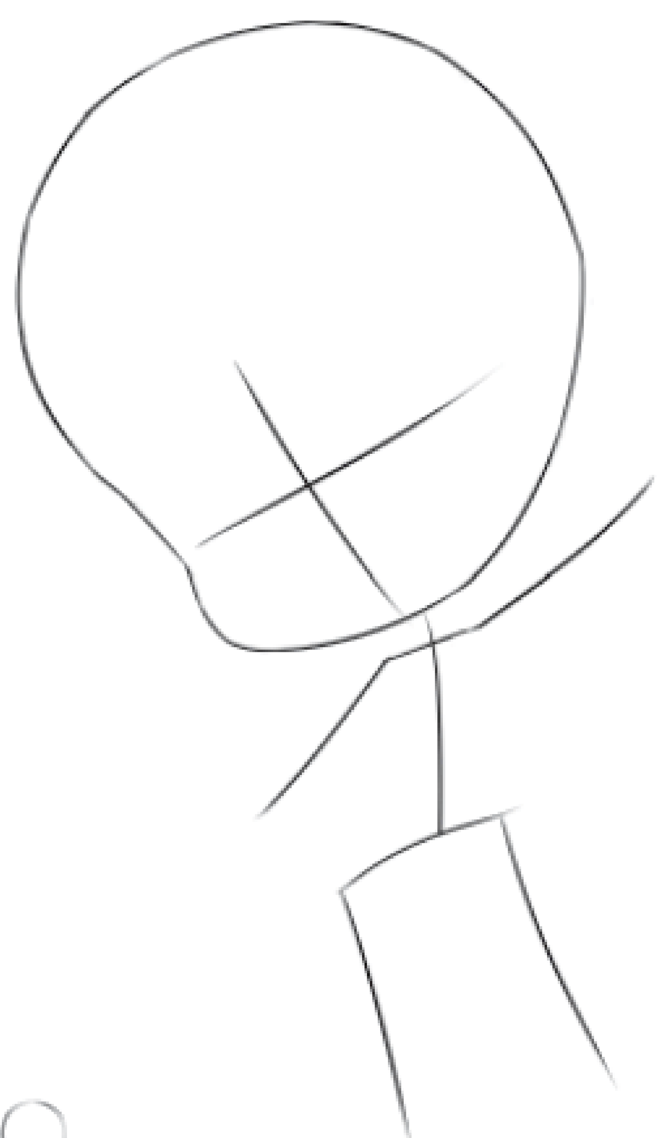


简单地绘制一条褶皱，表现腿部的动态。

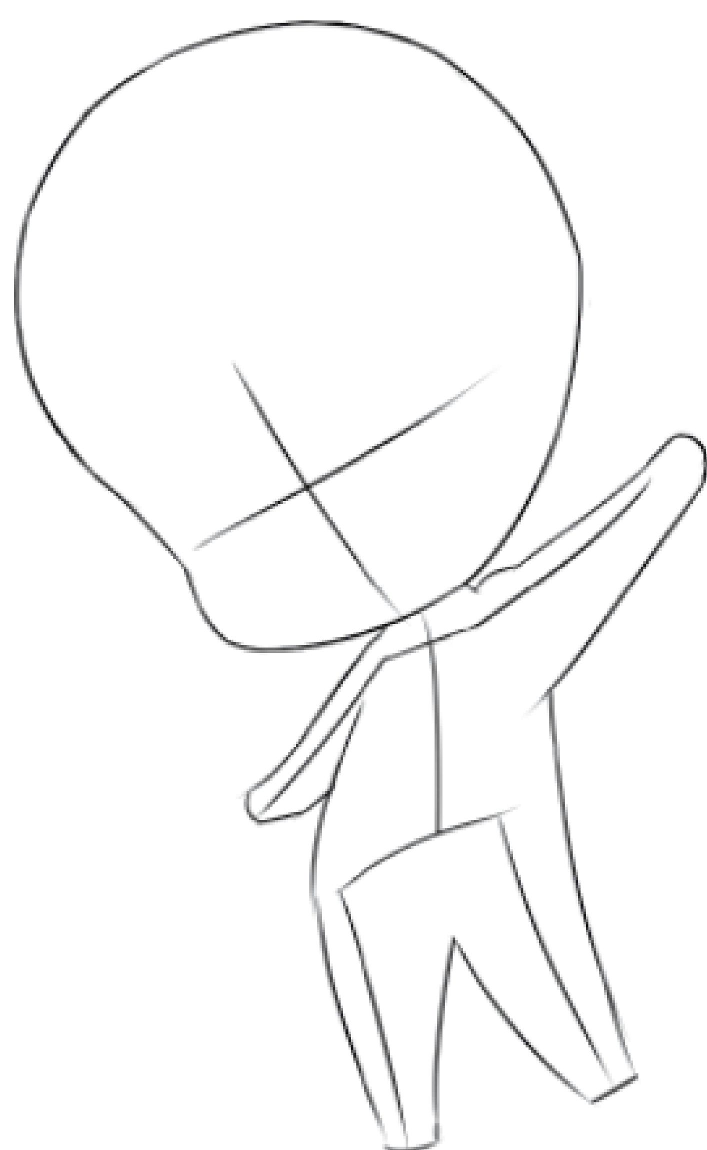
10.2.5 实战——Q版精灵族美少年

动漫中经常会出现不同种族的人物，下面来看看精灵族的美少年该怎样绘制。

绘制草图



1 通过简单的线条勾勒出人物的姿势，整个人物略往前倾的样子。



2 简单地勾勒人物的外形样式，为下一步做准备。

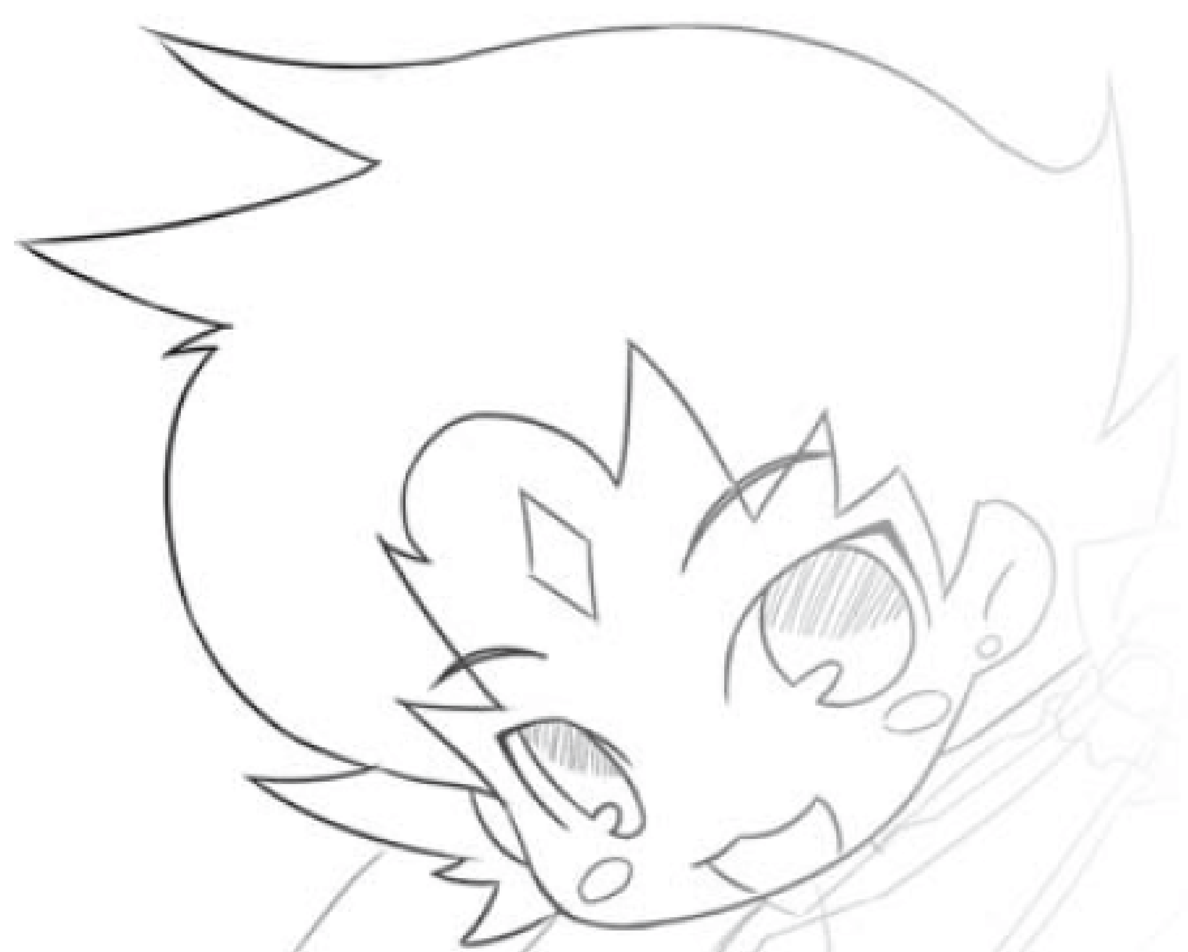


3 根据身体轮廓绘制人物的头发和服装，线条要流畅。



4 在前面的草图上继续细化人物的外形轮廓，使人物完善起来，细长的眉毛，高高的外眼角是精灵族的特征。

整理画面



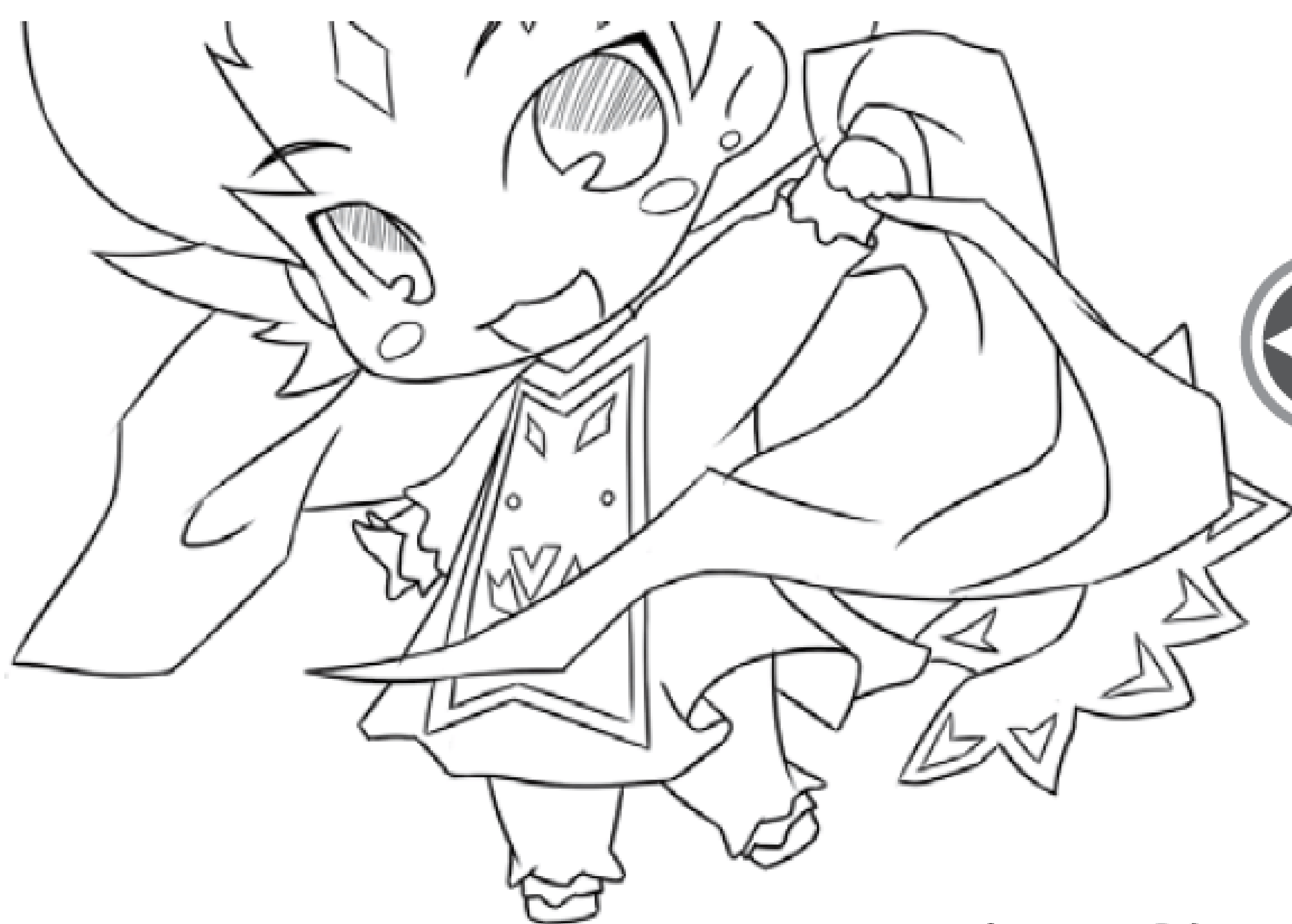


5 整理画面，在草图的基础上绘制人物的头发和五官，注意每一绺头发的形态都要不一样。



6 绘制阴影，注意每一绺头发的阴影都要绘制到位，且阴影的形态要根据头发的形态变化来绘制。







7 将人物的身体绘制出来，注意线条要流畅且有粗细变化，这样绘制出来的人物才会更加生动。

8 给人物添加阴影，使人物的立体感和画面感增强，注意阴影可根据人物的褶皱来绘制。





9 最终效果图完成。这是一个精灵族的美少年，魔幻的服装和俊俏的五官表现出精灵族的特点。

脸上的红晕使人物显得更加可爱，额头上的印记展现了精灵族的特征。





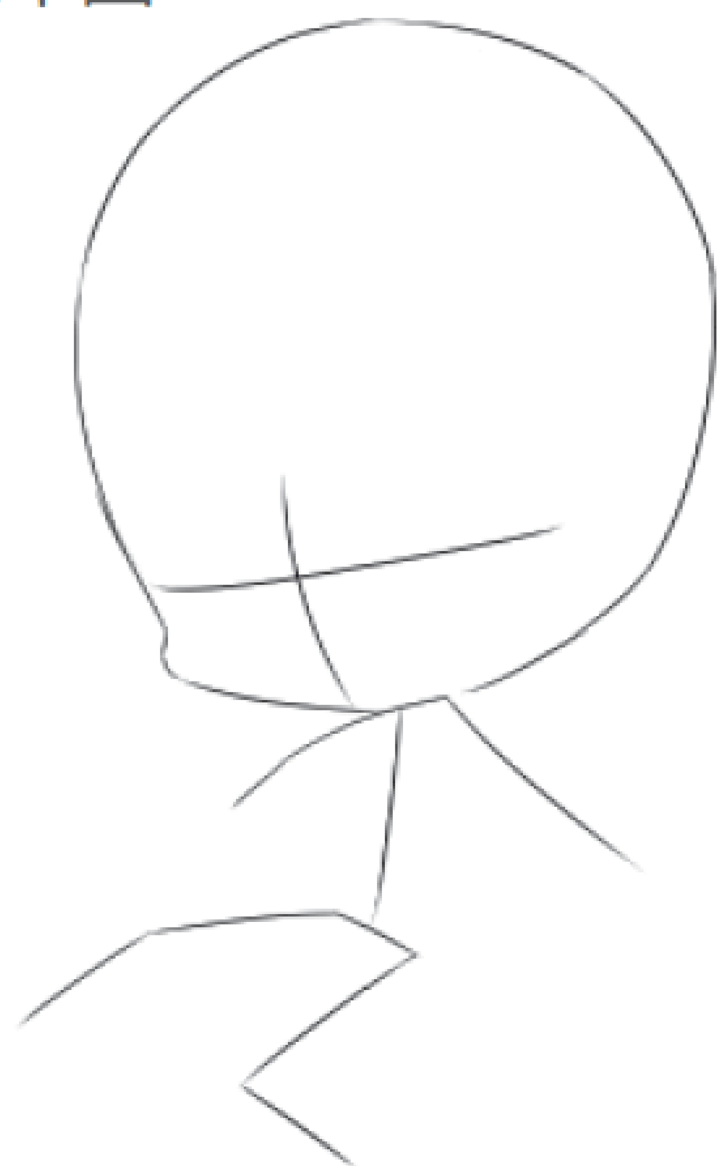


人物属于魔幻类，服装上要加一些神秘的纹饰。

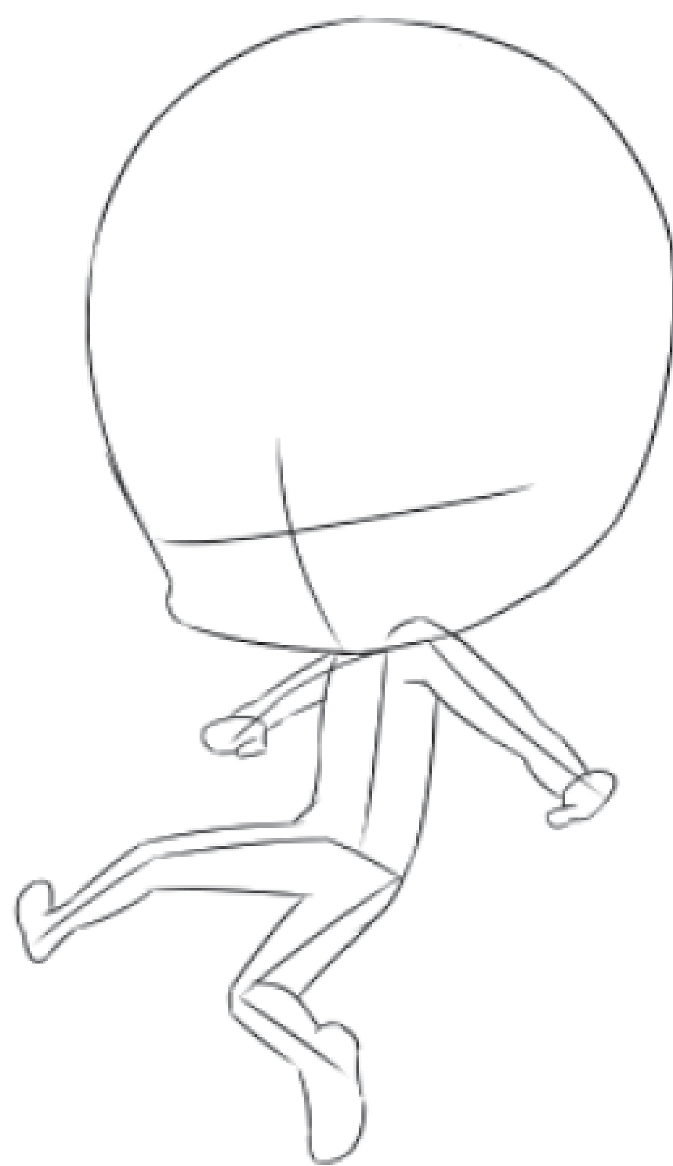
10.2.6　实战——Q版打球的美少年

篮球是少年热爱的球类运动之一，能够充分地表现出人物肢体的运动变化，下面来讲述如何绘制Q版美少年打篮球时的肢体动作。

绘制草图



1 用简单的线条勾勒出人物的身体轮廓线，两条腿弹起做奔跑状。



2 勾勒人物的外形轮廓线，特别是身体、手和脚的外形。



3 绘制头发和服装，这是一个短发身穿运动服的少年，用圆圈表示人物左手中的篮球。



4 细化人物的外形，使正在打着篮球的热血型美少年更生动。注意裤子随着双腿的运动产生的褶皱变化。

整理画面



5 根据草图的轮廓线勾勒出人物头部线稿，人物的眼皮稍低垂着，嘴角上扬，表现出人物得意的神情。

6 人物的立体感用阴影表现出来，注意阴影要根据头发的形态来绘制，这样立体感就出来了。





7 继续将人物的身体和篮球绘制出来，根据近大远小的透视关系将人物的双腿描绘出来。

8 给人物添加阴影，身体的阴影与头部的阴影一致，人物的整体阴影偏下方。



9 最终效果图完成。热血型的美少年热情好动，表情丰富，从人物的肢体语言上可直观人物的内心情绪。



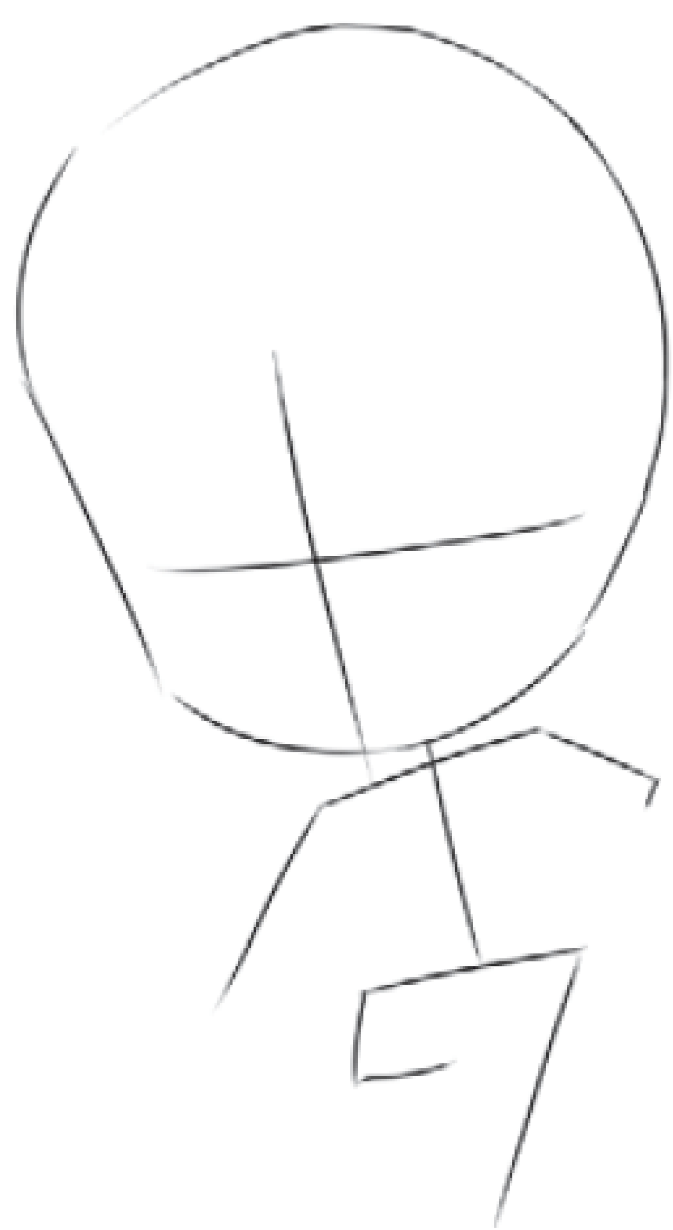
人物的眼神和嘴角透露出一股篮球少年勇往直前的自信。

这是一个仰视角度的跳跃动作，要把握好的脚的形态。

10.2.7 实战——Q版武士装美少年

不同服装的美少年有着不同的气质，下面来看看身穿武士装的美少年该如何绘制。

绘制草图



1 通过简单的线条，将人物的身体勾勒出来，以确定人物的形态和位置。



2 勾勒人物的外形样式，只需要勾勒出人物的外形轮廓即可。



3 继续细化人物的外形，添加头发，给人物添加衣服和道具——飘逸的武士服和一把剑。



4 继续刻画人物，画出五官，给衣服添加褶皱，增加画面的内容，完善人物的外形。

整理画面

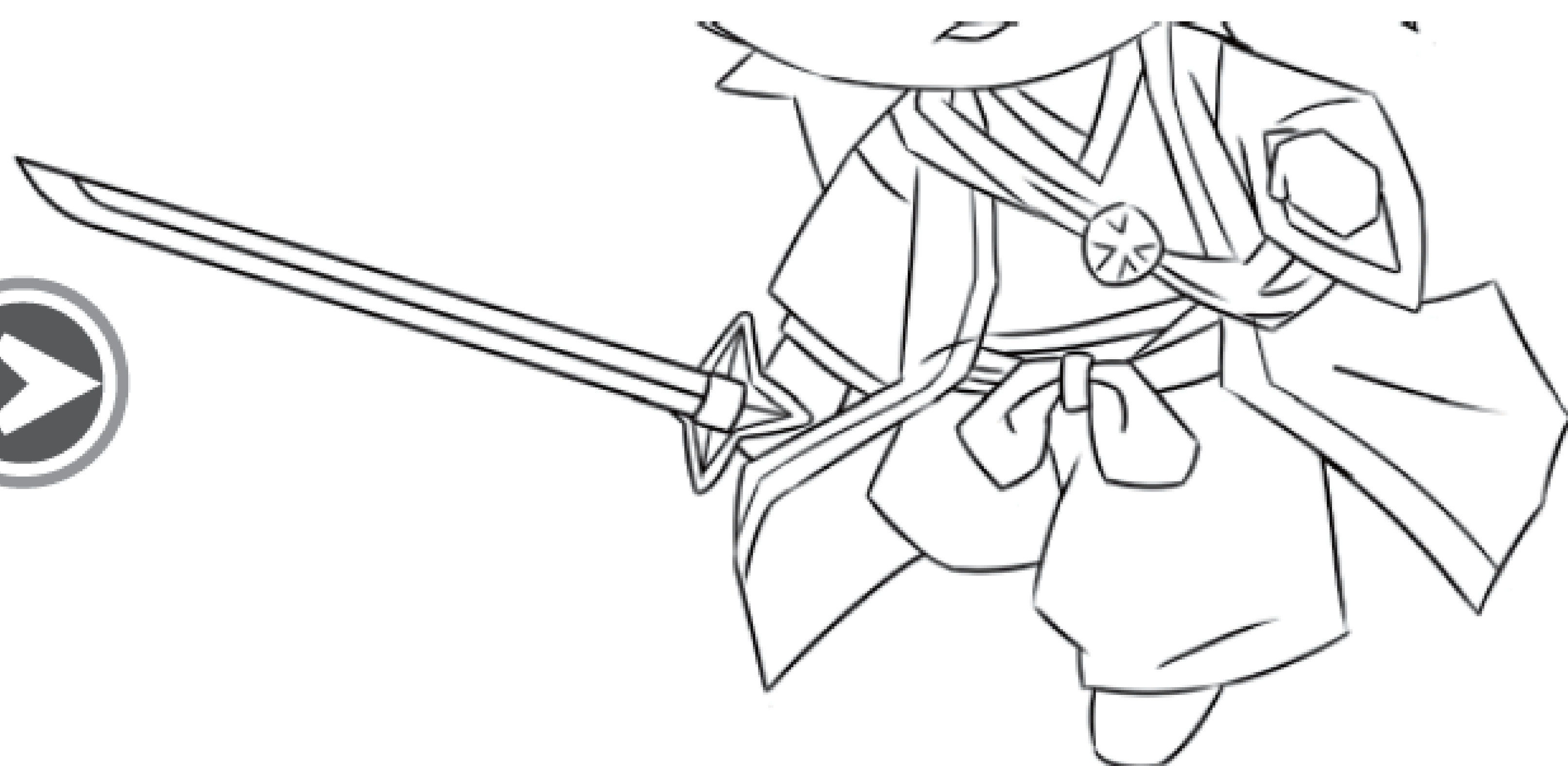


5 整理画面，用干净的线条将人物的头部绘制出来，人物的脸部侧着，绘制眼睛时注意两只眼睛的大小。

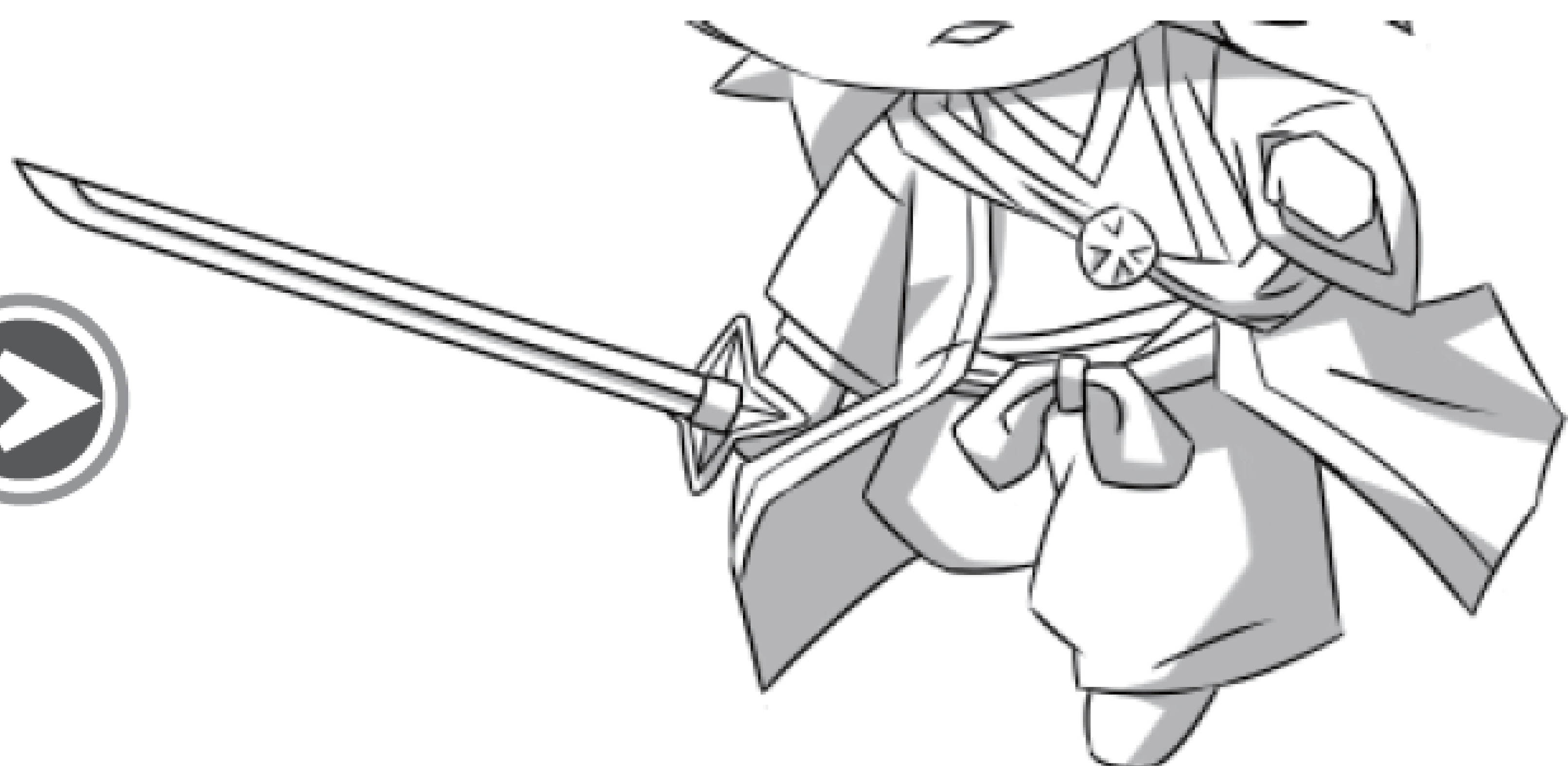
6 添加阴影，注意每一绺头发的阴影都要绘制到位，刻画出瞳孔使眼睛更加有神。



7 刻画人物的身体和衣服，腰间扎着布腰带，身着古典的武士装。



8 添加阴影的效果，注意阴影要根据衣服的褶皱变化来绘制，阴影的形态变化要正确。



9 最终效果图完成。这是一个身着武士装的美少年，衣服比较复杂，绘制时要注意衣服之间的层次要正确。



注意眼睛的绘制，圆圆的脸蛋配上大大的眼睛，使人物更加可爱。





腰带是人物的重要细节，注意打结处的刻画。

第11章

百变美少年的上色技法

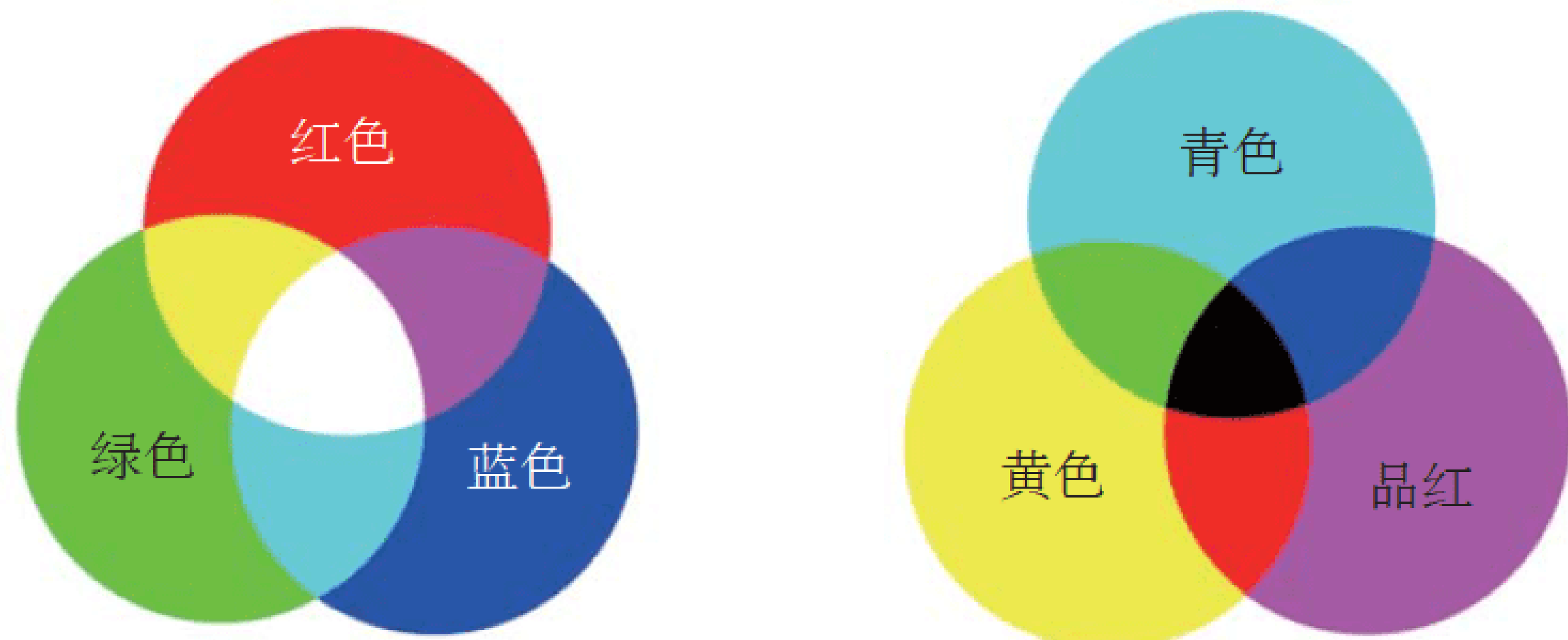
本章主要向读者介绍百变美少年的上色技法，通过人物的上色，使画面看起来更加丰富，并且能够有效地提升人物的表现效果，使人物看起来更加有魅力。本章主要讲解人物上色所使用的工具和SAI的上色基础，并且通过两个上色实例进行讲解，使读者能够快速地学习到上色的绘制技巧，并且有效地运用到作品中。



11.1 色彩基础

了解色彩的基本原理可以绘制出更加漂亮且丰富的漫画，所以要了解什么是三原色，什么是色相。接下来就来了解有关色彩的一些基础知识点。

11.1.1 三原色



光的三原色是以RGB表示，由红、绿、蓝3种颜色的首字母而来，是所有色彩显示的基本构成元素。R、G、B强度均为100%时混合颜色为白色；强度均为0%时，颜色为黑色。这种加色法原理广泛地运用于电视机、监视器等主动发光的产品。

颜料的三原色是以CMY表示的，由青色、品红、黄色的首字母而来，是印刷色彩中常用的三原色。在颜色的过程中会添加黑色，黑色以字母K表示，在印刷中使用的颜色为CMYK四色。减色法原理被广泛地应用于各种被动发光的场合。

11.1.2 色性

色性即色彩的冷暖分别。色彩学上根据心理感受，把颜色分为暖色调、冷色调和中性色调，暖色调就是红、橙、黄；冷色调是青、蓝；中性色调是紫、绿、黑、灰、白。在绘画、设计中，暖色调给人以亲密、温暖的感觉，冷色调给人以距离、凉爽的感觉。

色彩原理

色性是色彩给人以冷暖感觉和联想。在色相环上红、橙、黄属暖色；绿、青、紫属冷色。当我们看到红、橙、黄等暖色时，往往会联想到太阳、大火或喜庆热烈的场面，并产生一种温暖的感觉；反之看到绿、青、紫等冷色时，会联想到月光、冰雪、海水、树林，并产生凉爽或寒冷的感觉。现实生活中的色彩千变万化，把色彩分为冷暖两大对立系统，据此来比较冷暖倾向，就能够寻找到展现在我们眼前的任何一种复杂而微妙的色彩。





11.1.3　了解补色和同色

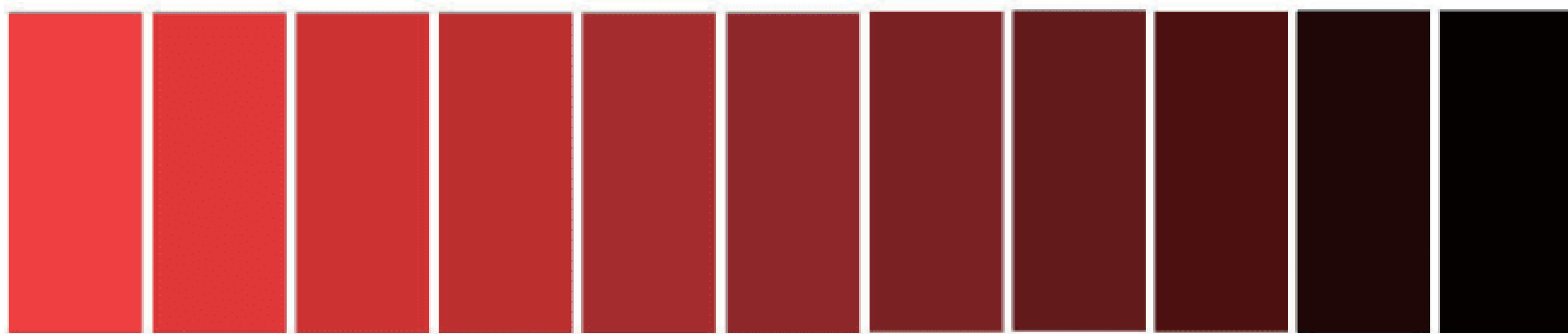


补色称互补色，就是两种颜色等量混合后呈黑灰色，那么这两种颜色一定互为补色。色环的任何直径两端相对之色都称为互补色。在色环中，不仅红与黑是补色关系，一切在对角线90°以内包括的色，比如黄绿、绿、蓝绿三色，都能够与红构成补色关系。

一种特定的色彩只有一种补色，有些作品画面色彩单调，这是由于画面中的色彩布局不能满足视觉补色的平衡要求而造成的。补色的调和搭配可以产生华丽、跳跃、浓郁的审美感觉，然而倘若补色以高纯度、高明度、等面积搭配，会产生比对比色组更强烈的刺激性，使人的视觉感到疲劳而无法接受。

任何一对互补色，它们既互相对立，又互相满足。它是由三对基本补色引申开来的，这就是色相环上的三对色——黄与紫、橙与蓝、红与绿。它们把充实圆满表现为对立面的平衡。当它们同时对比时，相互能使对方达到最大的鲜明性，但它们互相混合时，就互相消除，变成一种灰黑色。互补色中那种互相满足的因素构成了一个结构简明的整体。因此，它在色彩中具有一种独特的表现价值。

同色即是一种渐变得来的相近的一系列颜色。





用互补色对比绘制出的色彩能够使整个画面更加清晰，冲击力更强，人物的气势也会显得更加凌厉，但如果对颜色的掌控力度不够，画面则会显得花和乱。



同色调的画面会显得很柔和，和补色调正好相反，并且让画面显得唯美梦幻。但若色彩掌握力度不够，画面就会显得很灰，主题不突出。

11.1.4　冷暖色调的对比

冷暖是色彩的重点，要用色彩生动地表现对象，就要掌握色彩冷暖的对比。任何画面都有冷暖对比，一幅画面要想使暖色更暖，就要用更冷的冷色调去衬托它，反之亦然。画面中的冷暖色对比要有主次之分，这样画面条理才会清晰，但色彩的冷暖不是绝对的，是相对而言的，色彩离开了相互关系就无所谓冷暖、无所谓正确与否了。

一幅画面总是充满了对比，没有对比就会失去表现力。要明确画面主题，突出主要部分，减弱次要部分，就可达到用色少而色彩丰富的艺术效果；但乱用对比、不分主次强弱，则会喧宾夺主，杂乱无章。



这是以冷色调为主的画面，整幅画面让人感到了夜晚的清冷，刀光的寒芒更加突出了气氛的紧张。



以上是以暖色调为主的画面，整个画面显得很温暖，少量蓝色调的搭配，又让画面避免了单调。

在不同的冷暖对比上，同一色调看上去感到在暖色背景部分偏冷，在冷色背景部分则偏暖，这是由于冷暖对比产生的视觉上的差异。

11.1.5　解光与影

光和影是色彩中不可分割的重要部分，因为物体本身的色彩是因为光源、环境所呈现的，所以了解物体在光源中产生的明暗关系是我们绘制色彩时必须掌握的知识。在光源的照射下，物体会明确地呈现明暗两面，在明暗交接的地方会形成灰面过渡，在暗部会因为环境色出现反光。在光源的照射下，由于物体本身结构的遮挡还会形成阴影，阴影可以说是暗部的衍生。



因为环境色折射形成的反光。

因手掌遮挡形成的暗面。

受到直接照射反光最强烈的部分产生高光。

直接受到光源照射的亮面。

明暗过渡时产生的灰面。

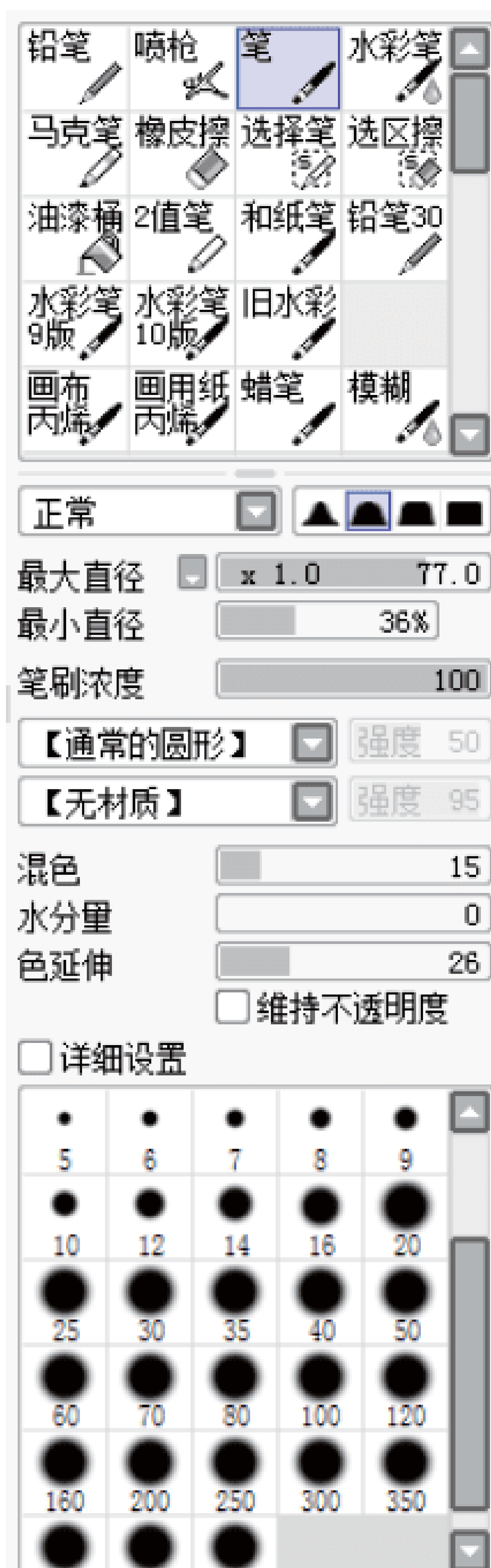


11.2　计算机上色基础

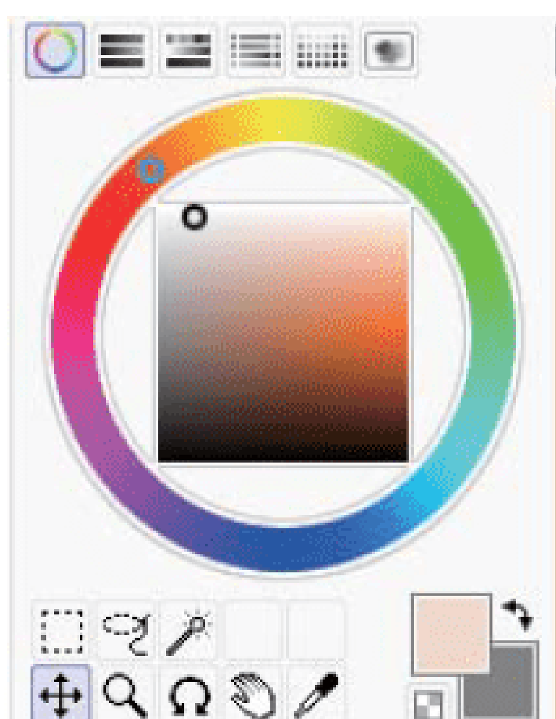
计算机上色方法有很多种，根据不同的工具有不同的上色方法，随着科技的快速发展，可以使用鼠标直接进行上色，但一般不推荐这种方法，因为鼠绘上色需要长时间的绘画积累和对软件应相当熟练，并不像真正意义上的手绘。现在一般使用数位板结合绘图软件进行上色，这样表现出来的线条就如在纸上作画一般真实、精致，配合不同的软件工具，可以使绘画者们更快速地掌握到绘制技巧。

SAI软件是比较常见的上色软件，下面就来了解SAI软件的上色基础和一些技巧。

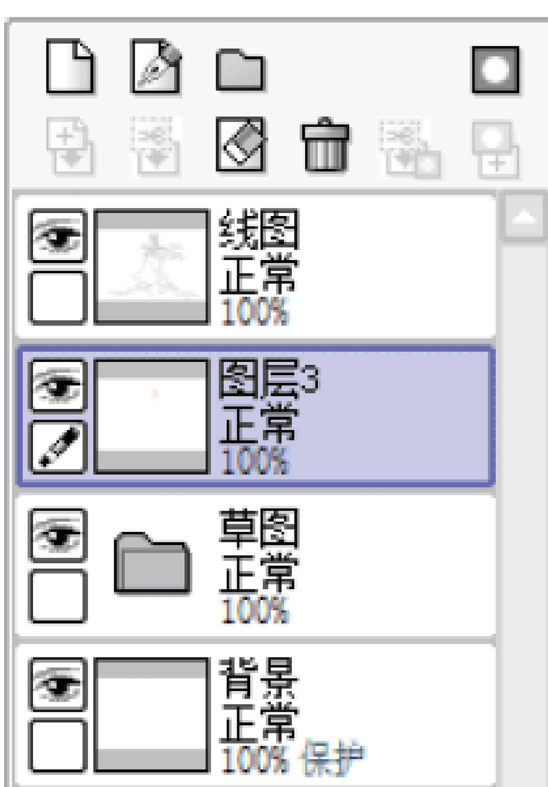
绘画常用的一些面板



这是画笔面板，在使用时会根据需要调节出不同效果的画笔。



这是色板面板，是上色时需要使用到的面板，面板中可以存入许多自己配好的颜色，使用时不用再反复调制。



这是图层面板，是上色时必需用到的面板，绘制复杂的漫画时可分出多层来以便于管理，也可以利用图层模式调节出许多意想不到的效果。



这是工作面板，只有在白色区域中才可以进行工作，相对Photoshop、SAI的工作面板是可以随意旋转的。

画笔工具的使用

画笔工具是SAI中绘制图像最常用的工具，通过对画笔工具的设置，可以使画笔工具的笔触与绘画效果更自然。画笔工具可用于多种局部和细节的绘制，还可以根据画面的比例缩放画笔的大小来刻画。下面来看看画笔工具的绘制效果。



没有添加感压的默认笔触效果。



添加了感压的笔触效果。

上色工具的使用

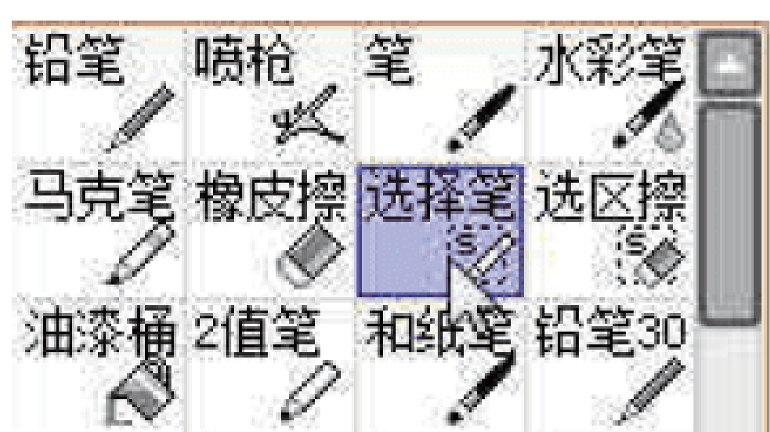
在SAI中，一般上色时会选用魔棒工具和笔工具，这两个工具的结合使用，会加快上色的速度。







用魔棒工具选择要上色的区域后，被选区域会呈蓝色。







用魔棒工具选择要上色的区域后，会有一些边角的地方选择不到，这时候可以使用选择笔工具。





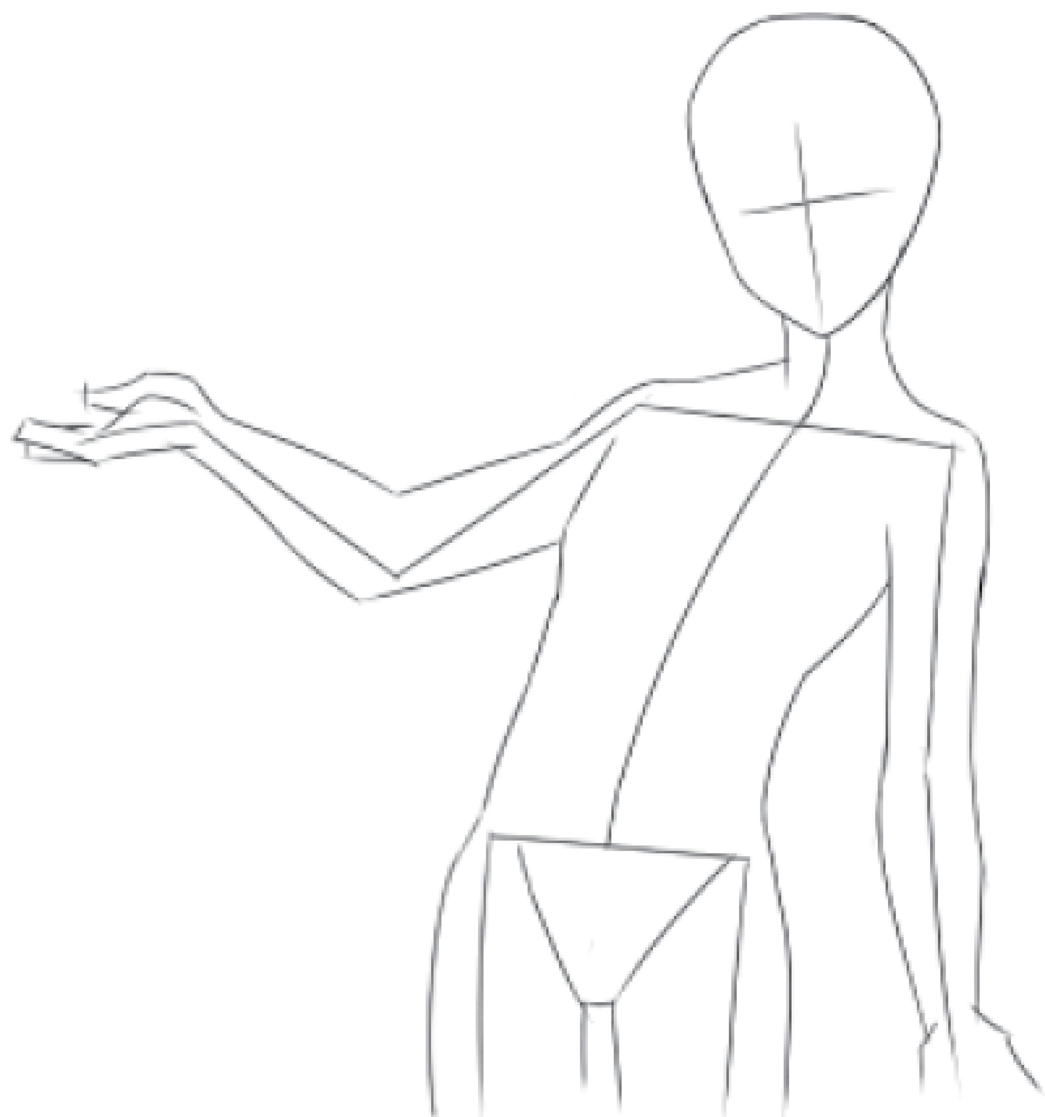


最后使用油漆桶进行填充上色。

11.3　实战——礼服美少年上色

礼服是绅士们常见的打扮，是出席各种活动的专门服饰，动漫中的美少年一身礼服显得优雅而精致。下面来看看如何用SAI完成礼服美少年的上色绘制。

11.3.1　礼服美少年线稿绘制



1 用简单的线条勾勒出人物的身体结构，动态线并不等于骨骼，只是一个大概的位置。



2 在上一步的基础上给人物添加头发和衣服，先绘制出大概的轮廓，身着礼服，手中拿着礼帽。



3 完善人物的衣服，添加头发的细节，线条要流畅，体现头发的柔顺，根据基准线勾勒人物的五官。



4 整理画面，添加衣服的细节，修改有误的线条，将人物的完整线稿整理出来，以便后面的上色。

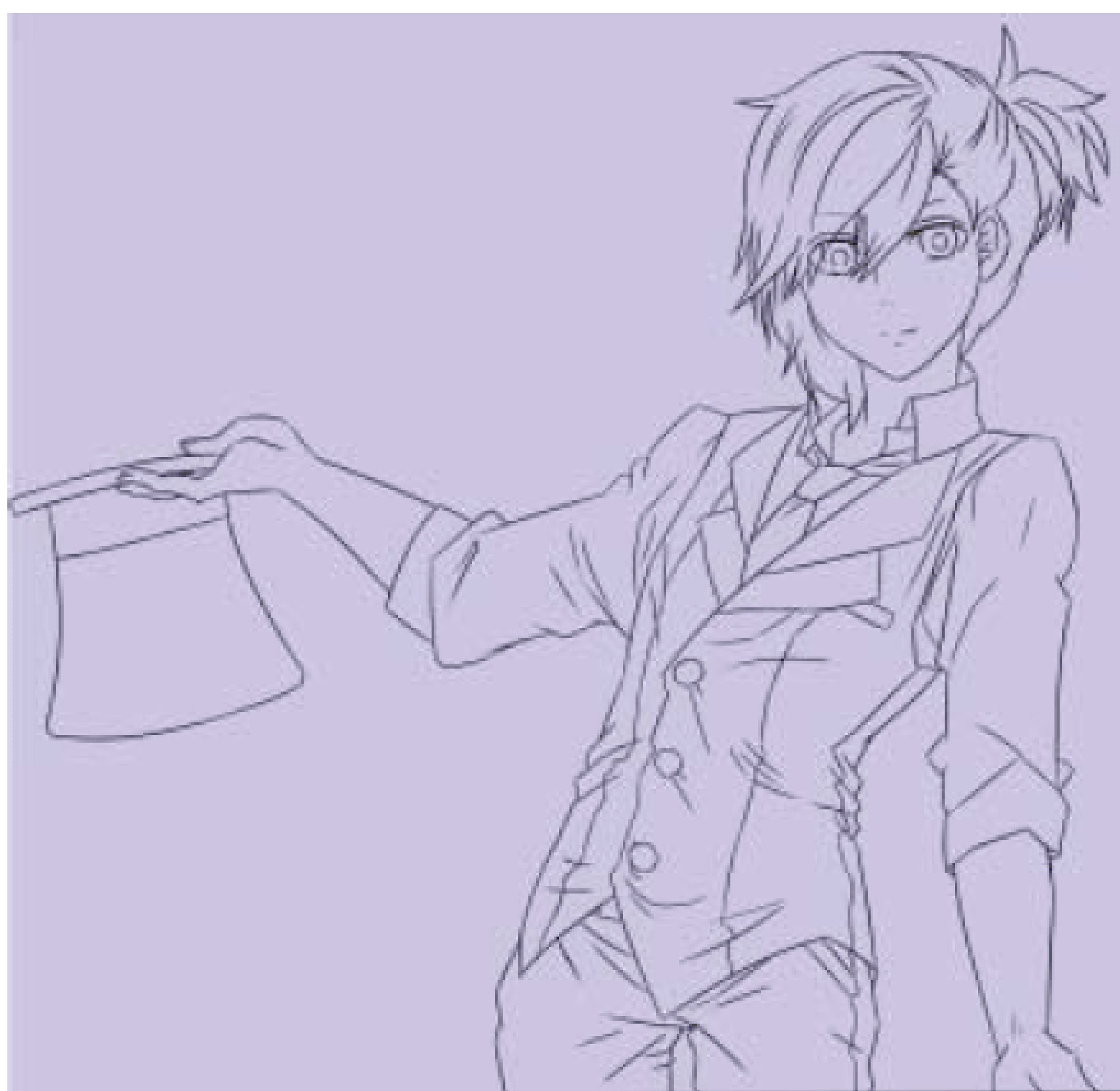
11.3.2 礼服美少年身体上色

上色的步骤和方法有很多种，每个人所用的都不尽相同，下面先利用SAI软件里简单的工具来进行上色。

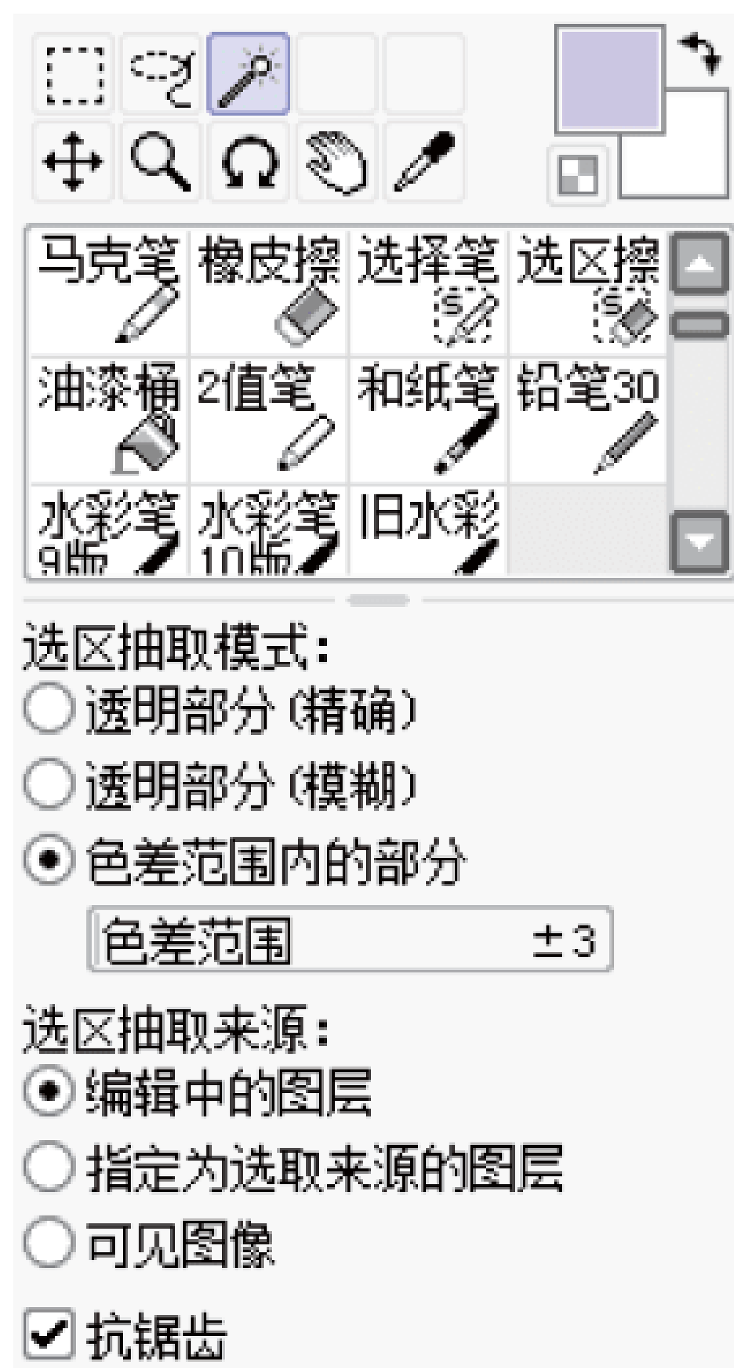
油漆桶工具和魔棒工具的使用



5 选定一个颜色做底色，在工具栏找到油漆桶工具。



6 新建一个图层作为底色图层，用油漆桶工具填充底色。



7 准备为皮肤上色，在工具栏里找到魔棒工具，下方的数值也可以调节，色差范围越小，所选的区域越精确。



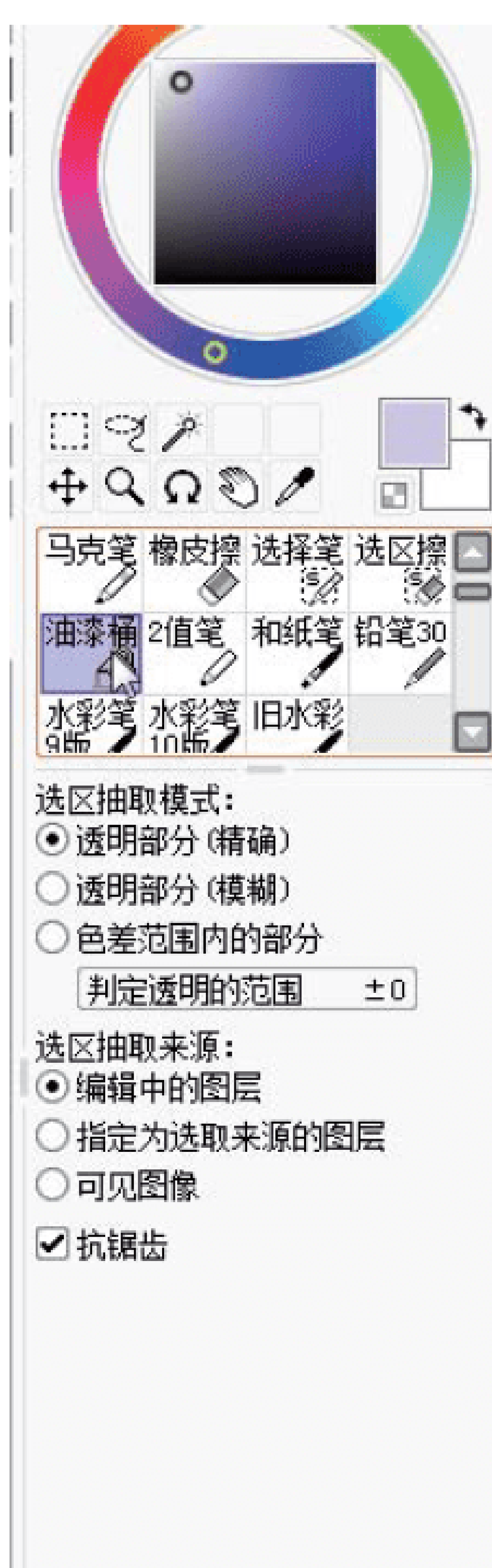
8 选择线稿图层，用魔棒工具点选皮肤的部分，所点选的地区显示为紫色，尽量将空隙点满。





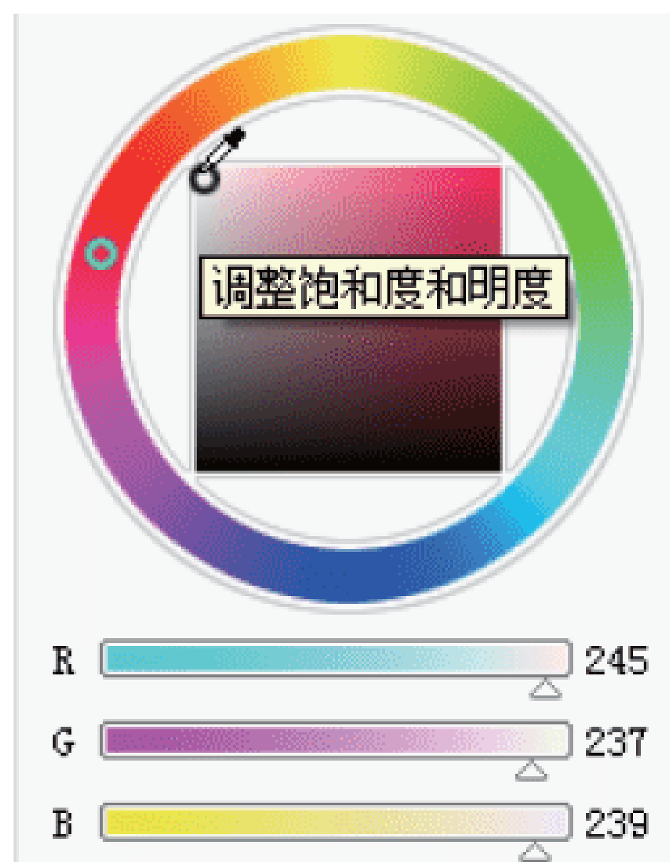
9 将局部放大来看，所选区域会有空隙未填充完全，接着找到工具栏中的选择笔工具。

10 用选择笔把未填充的空隙一点点刷满，以免接下来填充颜色时会漏下一些小缝隙。



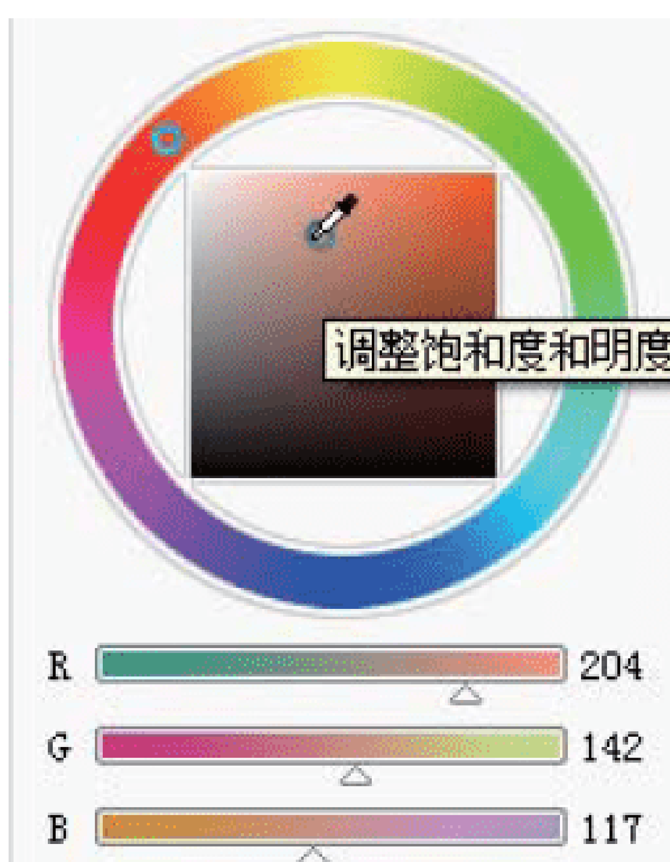


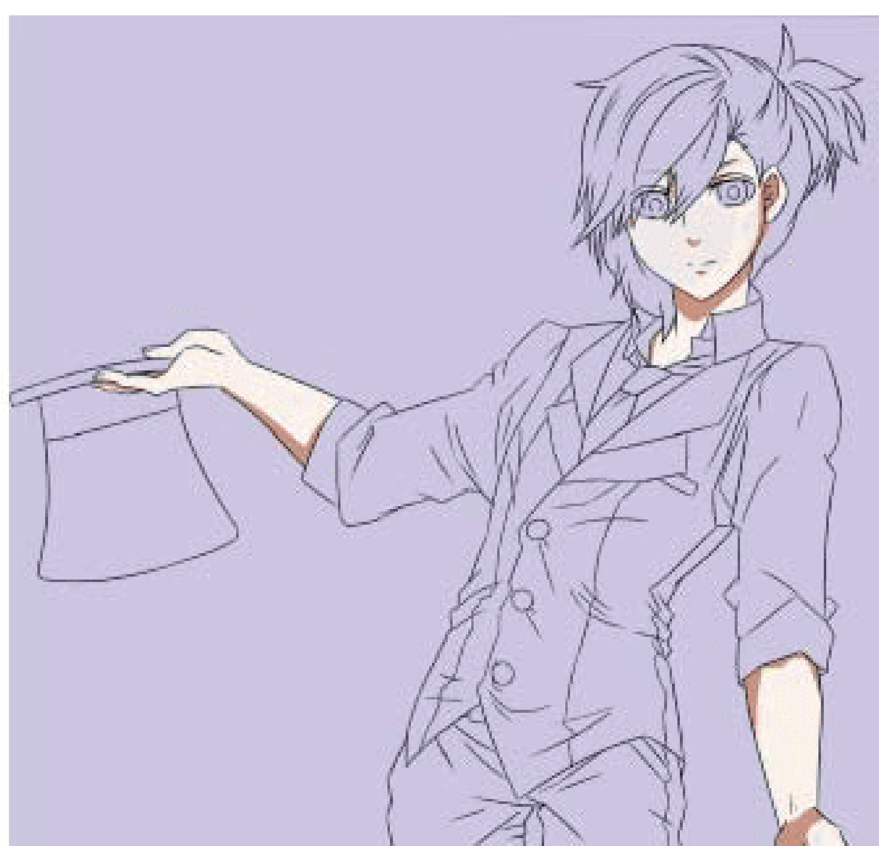
11 确定选区后直接找到工具栏里的油漆桶工具，单击油漆桶工具。注意这时被选的区域已经变成了虚线。



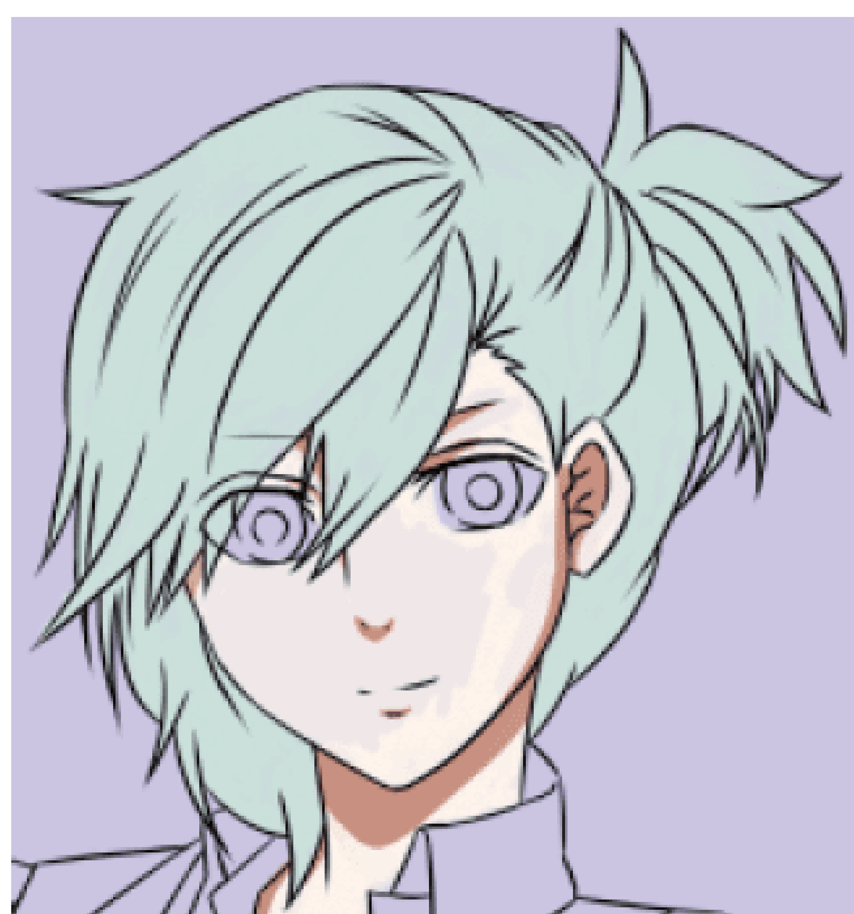


12 在色轮上吸取颜色，色轮上有红、黄、绿、青、蓝、紫6种基本色相，选择色相后，在中间的正方形内点选颜色的明度和纯度，皮肤的颜色一般比较亮，R、G、B值都接近255（白色），选完颜色后用油漆桶工具在所选区域填充。





13 新建图层，吸取一个更深的皮肤色，作为皮肤阴影色，在皮肤色上新建一个图层，选择画笔工具画出皮肤的阴影，阴影的区域不能太大。



14 选择一种宝蓝色作为头发色，接着继续用魔棒和油漆桶工具填充头发色。



15 新建图层，用画笔工具绘制阴影，形状要和头发契合，下部分背光，所以阴影较多。



用画笔和水彩笔工具给眼睛上色

16 新建图层，按住大键放大工具，放大到眼睛局部，用画笔工具画出由浅到深3层紫色，分别是亮部、中间色、暗部。





17 在工具栏中找到水彩笔工具，用水彩笔抹匀颜色的边缘，使3种颜色自然过渡。





18 用画笔工具绘制出瞳孔，中间是深咖色，外面的浅一些，然后在外圈画出一点亮部确定高光的位置。





19 新建图层，用画笔工具绘制方块形高光，让眼睛看起来更立体，画出眼白。





11.3.3 礼服美少年服装上色





20 在色轮上先后为马甲、衬衣、纽扣、帽子、领带选取颜色，分别在各自图层上用魔棒工具选定要上色的区域，再用油漆桶工具填色。

21 新建一个图层，用画笔工具给衣服绘制阴影，一般找同种色相更深的颜色，阴影的分布要配合褶皱的分布，需要疏密有致，美观的同时又能强调人物的身体结构。





衣扣的刻画











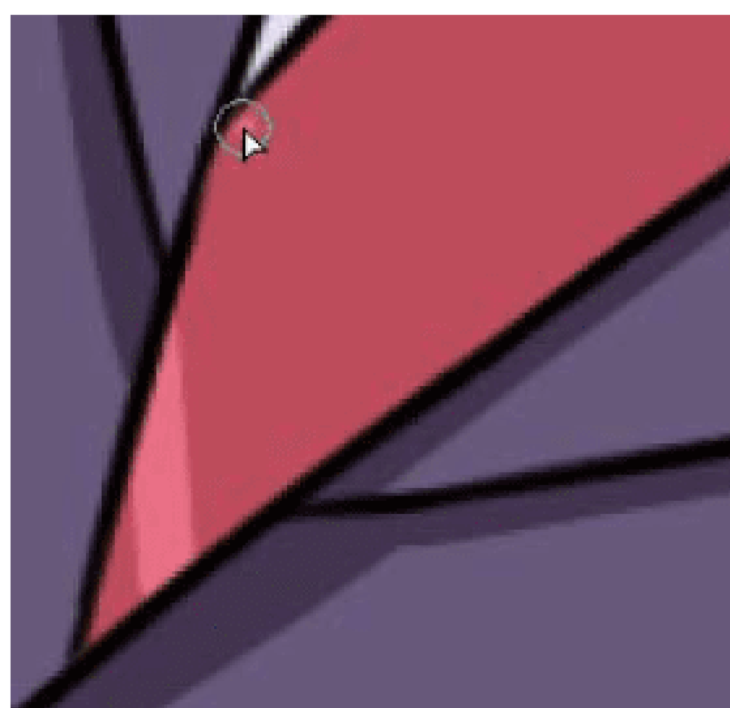
22 用画笔工具绘制衣扣的阴影和高光，塑料制品高光的形状比较锐利，画完后可用橡皮工具将笔触和线头擦干净，要保证衣扣的高光轮廓清晰锐利不模糊，衣扣是圆盘状的，所以阴影和高光都是圆弧形的。



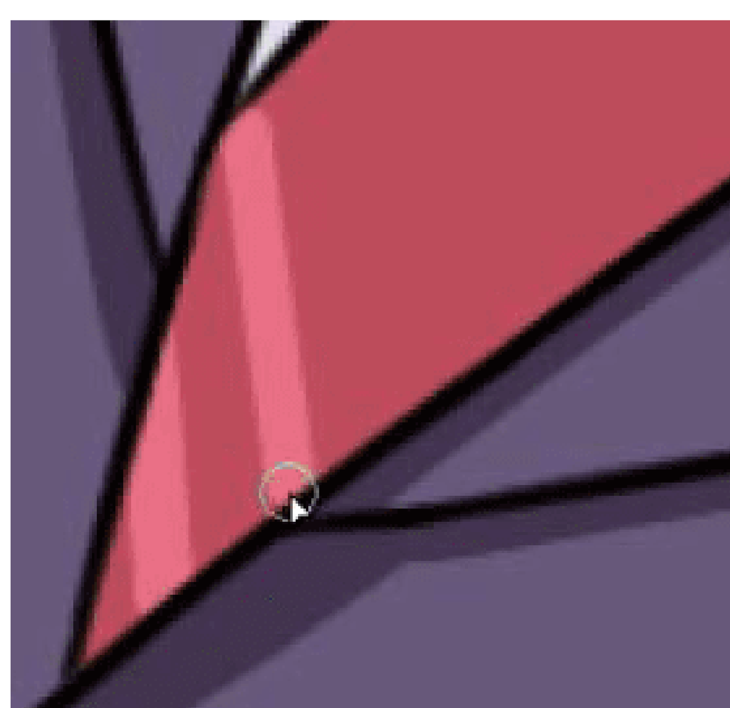
领带的刻画











23 用画笔工具给领带添加条纹，选择画笔工具后再选择适合的笔刷直径，先在条纹的一头点一下，然后按Shift键，再在条纹结束的地方点一下，一根条纹就完成了。依次将条纹填满领带，条纹的效果使领带不再单调。





24 背景是纯色的有些死板，继续用画笔工具按照画领带条纹的方法画几条竖格子来做背景的纹理。

25 将格子图层复制，用移动工具移动排满画面，整个上色就告一段落了。



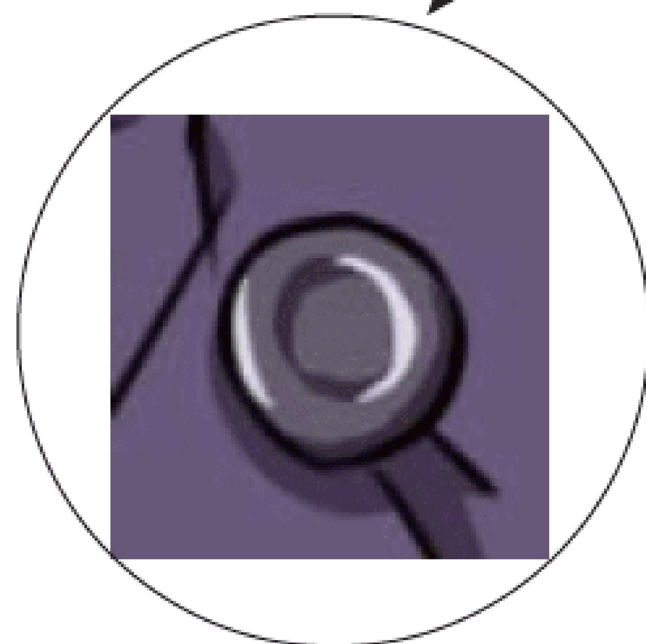


26 最终效果完成。一个穿礼服的美少年有王子般气质，穿着合身的礼服，优雅地脱帽致敬。



上色时可以适当选择鲜明的颜色，比如这条领带给画面增添了许多活力。





注意小物件的塑造，纽扣高光阴影的形状是刻画纽扣的重点。



11.4　实战——武士美少年上色

武士美少年是漫画中比较典型的人物，下面就以一个为例子来进行线稿和上色的示范。

11.4.1　武士美少年线稿绘制





1 勾勒出人物的轮廓，绘制侧着身的人物时要注意身体的透视。

2 绘制衣服和头发的大致轮廓，长发长袍，头部微微转动，一只手握在剑上，另一只握剑鞘的手被身体遮挡。





3 完善人物的衣服，添加头发的细节，线条要流畅，体现头发的柔顺，根据基准线勾勒人物的五官。

4 整理画面，添加衣服的细节，修改有误的线条，将人物的完整线稿整理出来，以便后面的上色。

11.4.2 武士美少年身体上色





5 选定一个颜色做皮肤色，用魔棒和油漆桶填充。

6 用画笔工具根据衣服和人物的动态来绘制阴影。

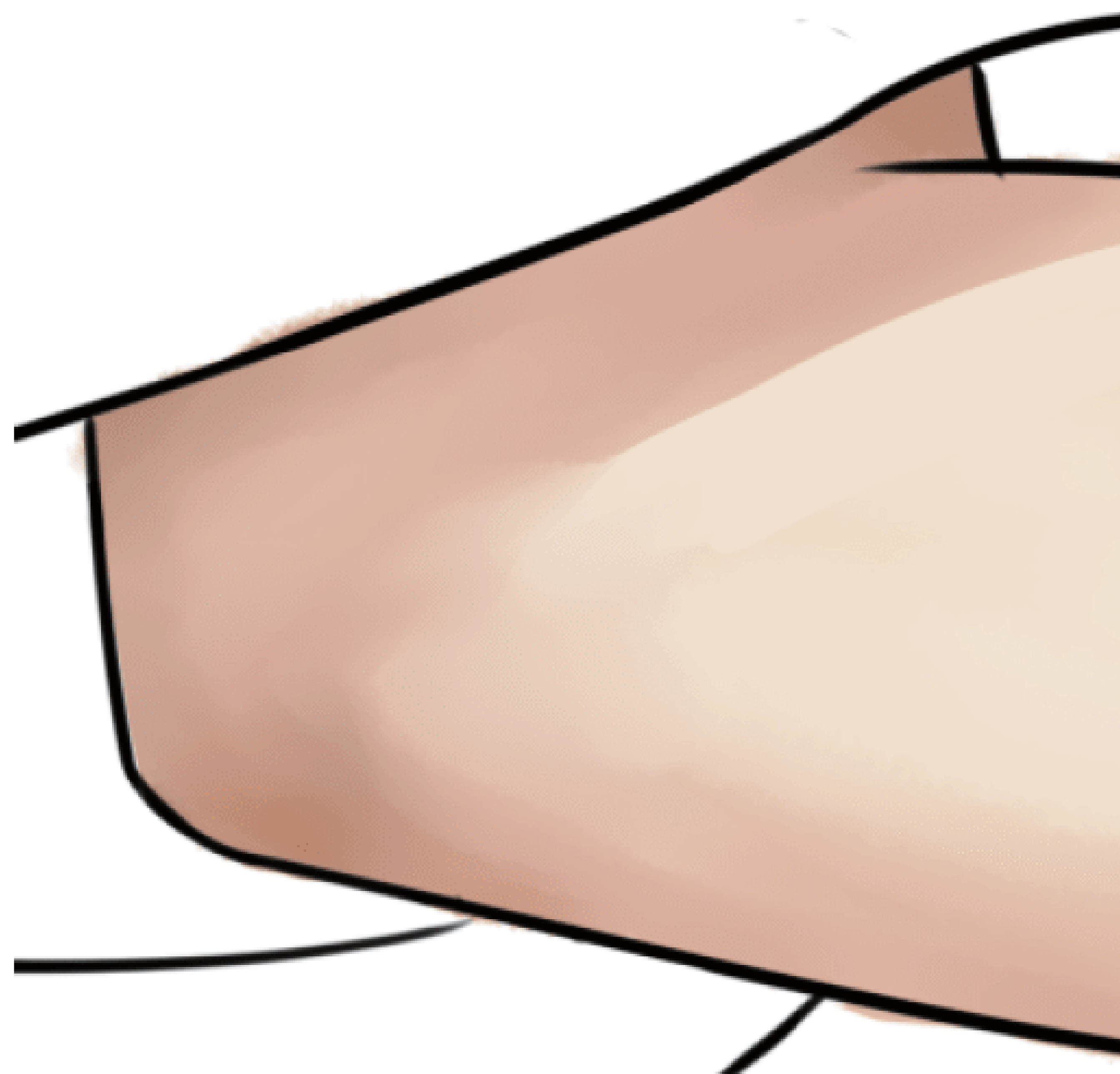
模糊工具的运用





7 在工具栏找到模糊工具，在阴影边缘刷一遍，使阴影和皮肤色相融合。选择水彩笔，用更亮的颜色画出人物脸部的高光，色块交界处再用模糊工具模糊，使其自然过渡。





8 刻画手臂上的皮肤，画出高光部分，继续融合，由于袖子的遮挡，手臂上形成了一块规则的阴影。

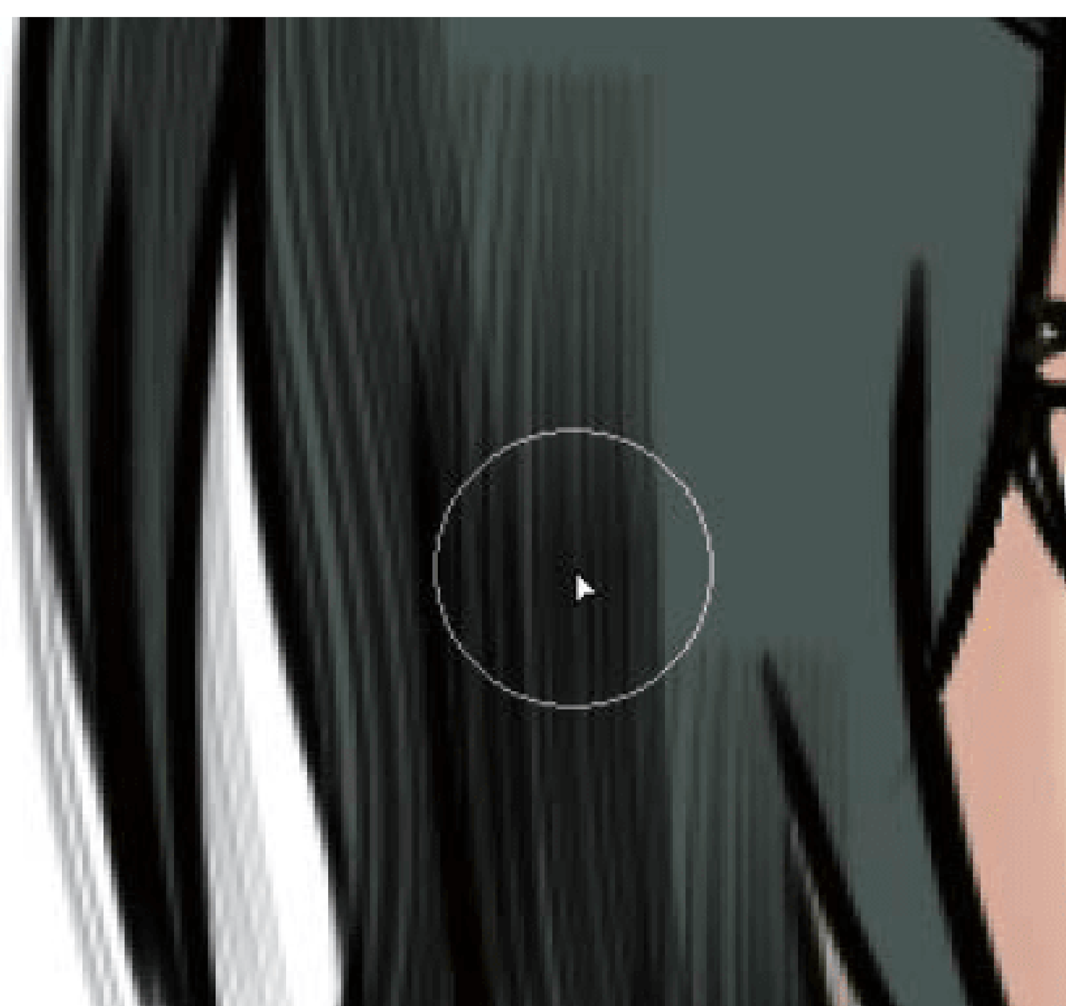
用平笔笔刷给头发上色





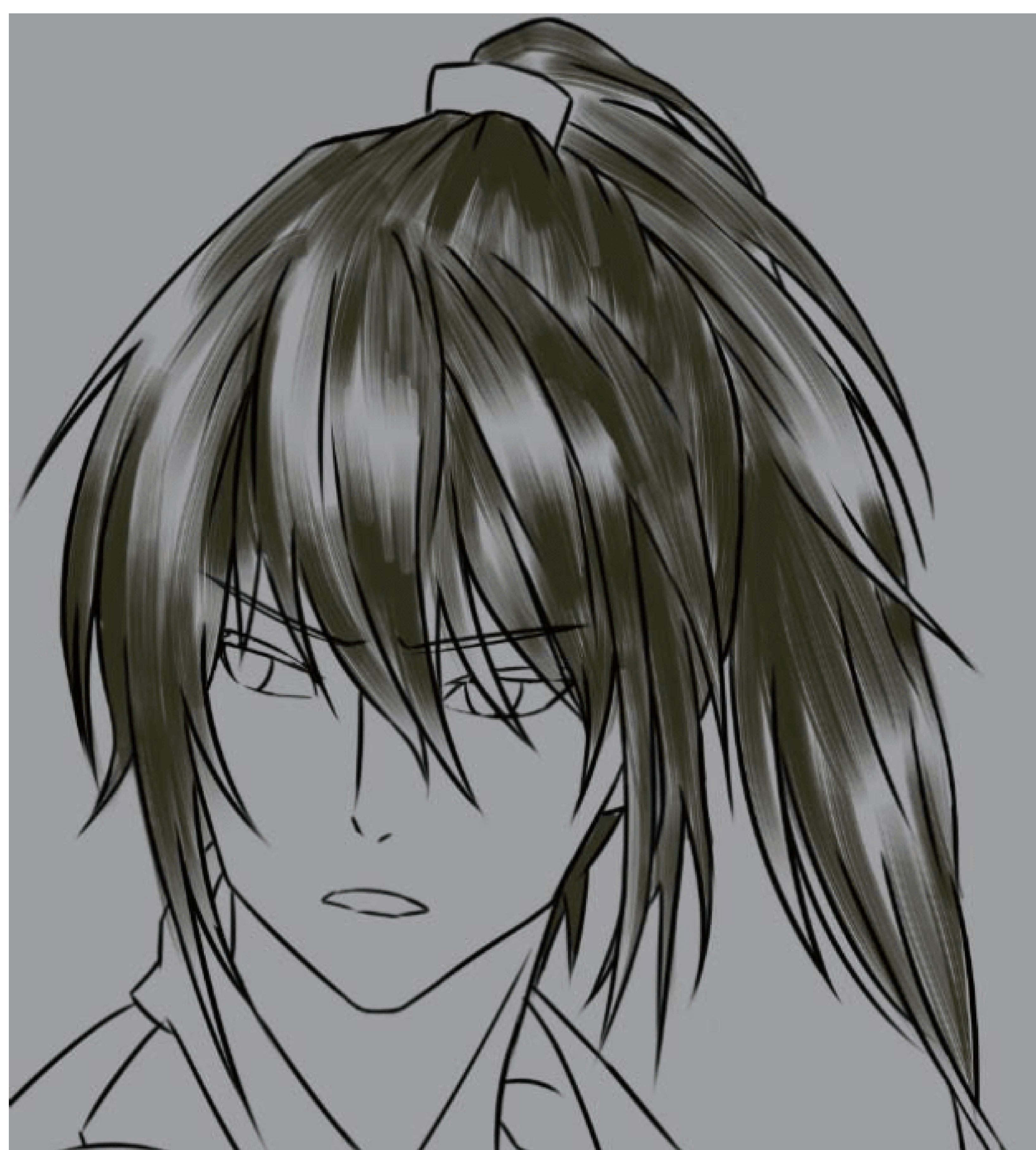
9 选择一种墨绿色作为头发色，继续用魔棒和油漆桶工具进行填充。

10 选择水彩笔，在笔刷形状里面选“平笔”选项，平笔的笔触类似发丝。





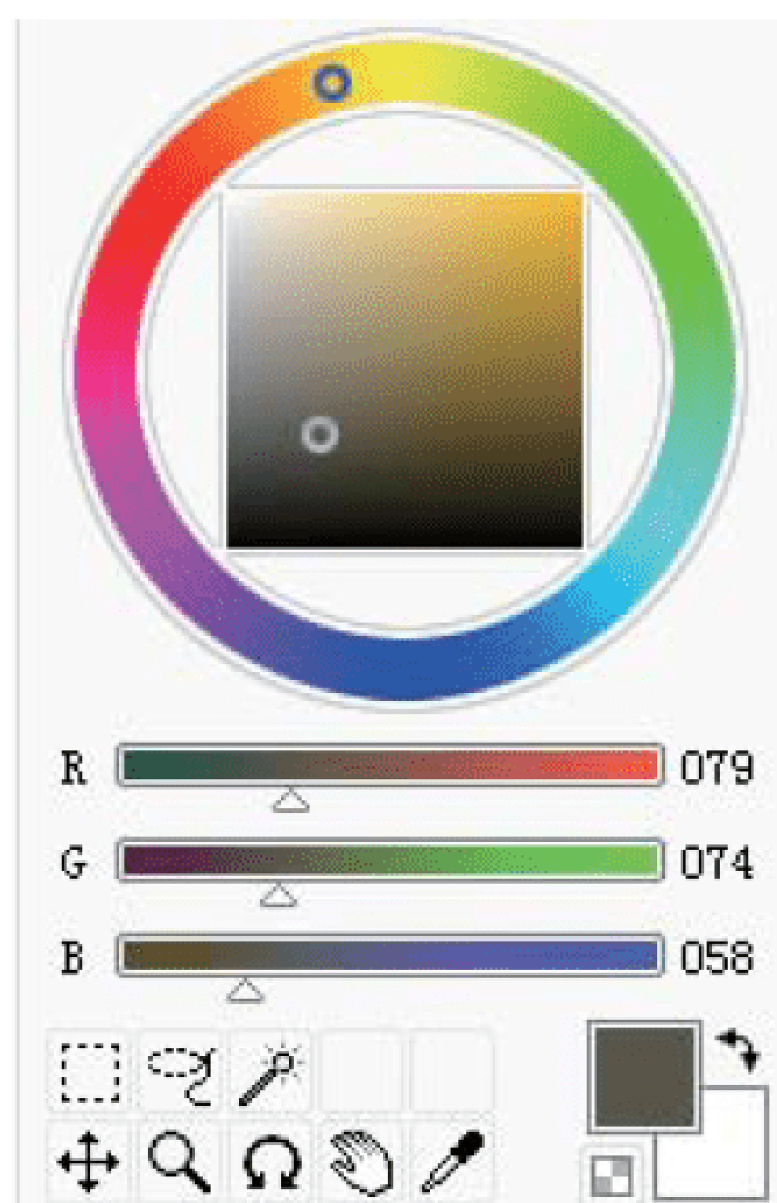
11 平笔的笔触类似发丝，笔的半径调大一些，在头发上刷出发丝的质感，注意要留下高光的区域不要填满。

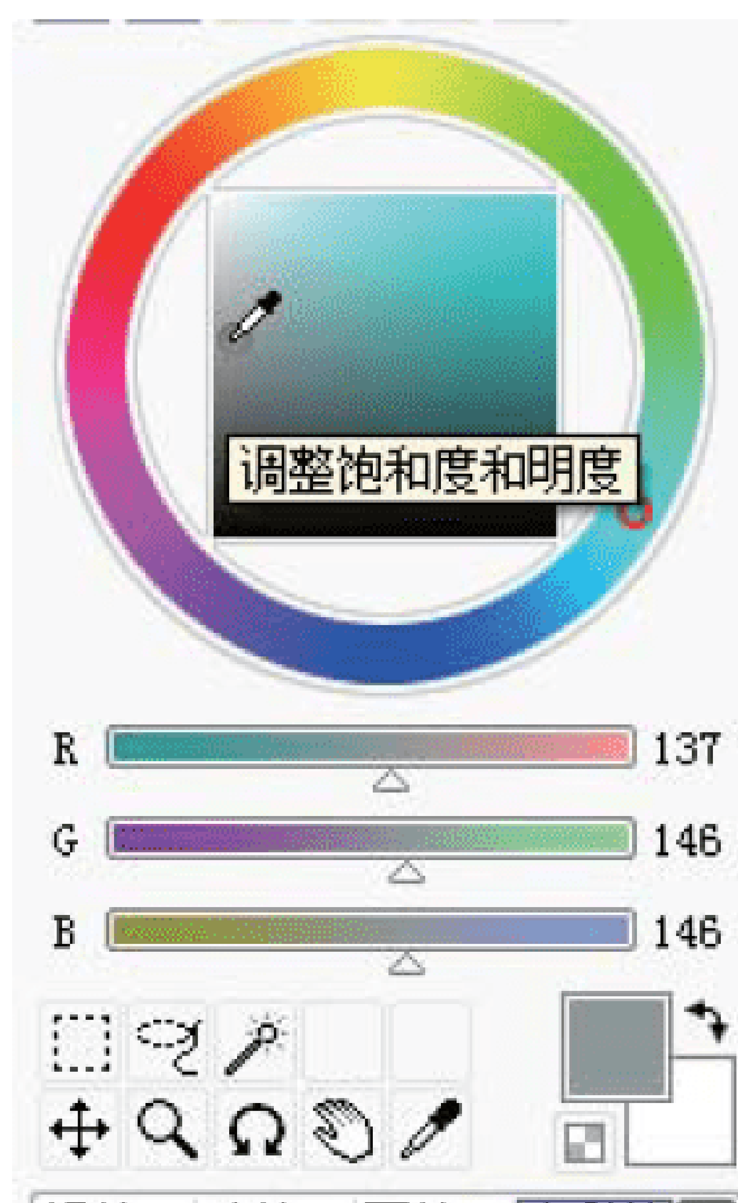


12 将皮肤涂层隐藏，新建一个图层，在图层上填一块深灰色，再把头发的底色隐藏，可以看到刚才画出来的头发阴影部分。（此步骤在讲解实战中可省略）



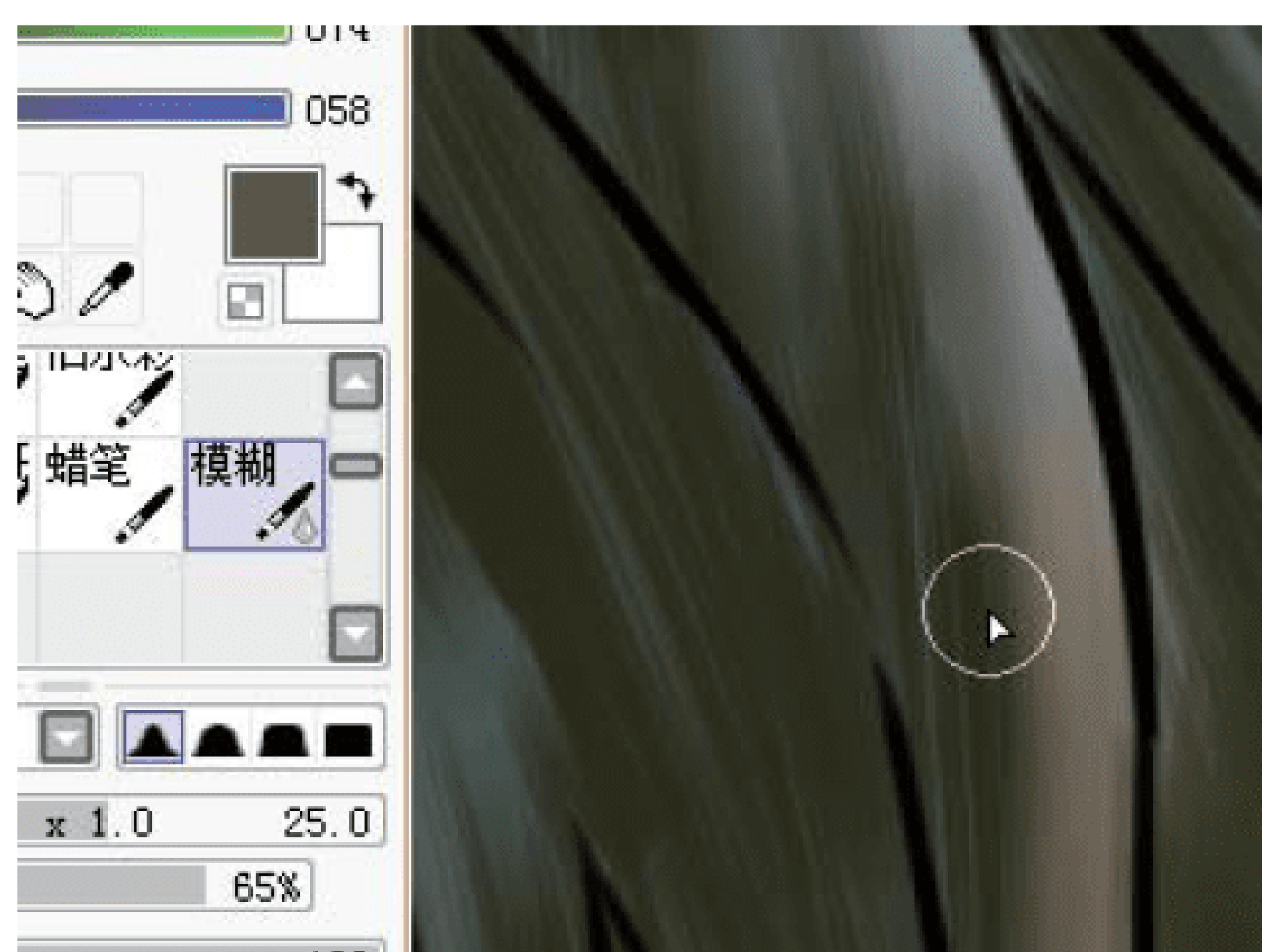






13 新建图层，吸取一两种反光色，反光色虽然较暗部亮一些，但还是较暗的颜色，纯度也不高。





14 在头发背光的部分用水彩笔画出反光，此时反光会十分抢眼，接着用模糊工具涂抹所画反光，使反光自然地融入暗部。

15 将反光绘制完整。反光的作用：一是让头发更有体积感，更加立体；二是丰富画面的颜色。





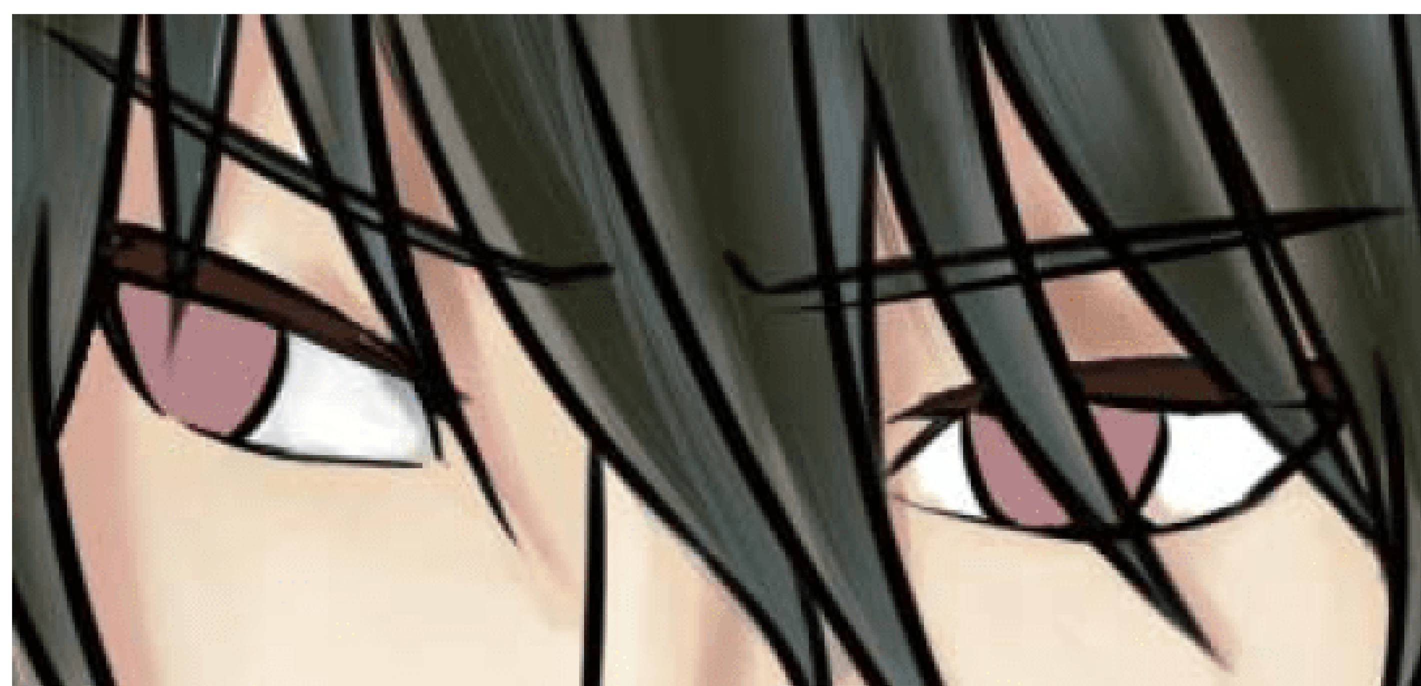
16 用水彩笔提亮头发的亮部，区分亮部和暗部。





17 用水彩笔选择一种更亮的颜色，绘制头发的高光。

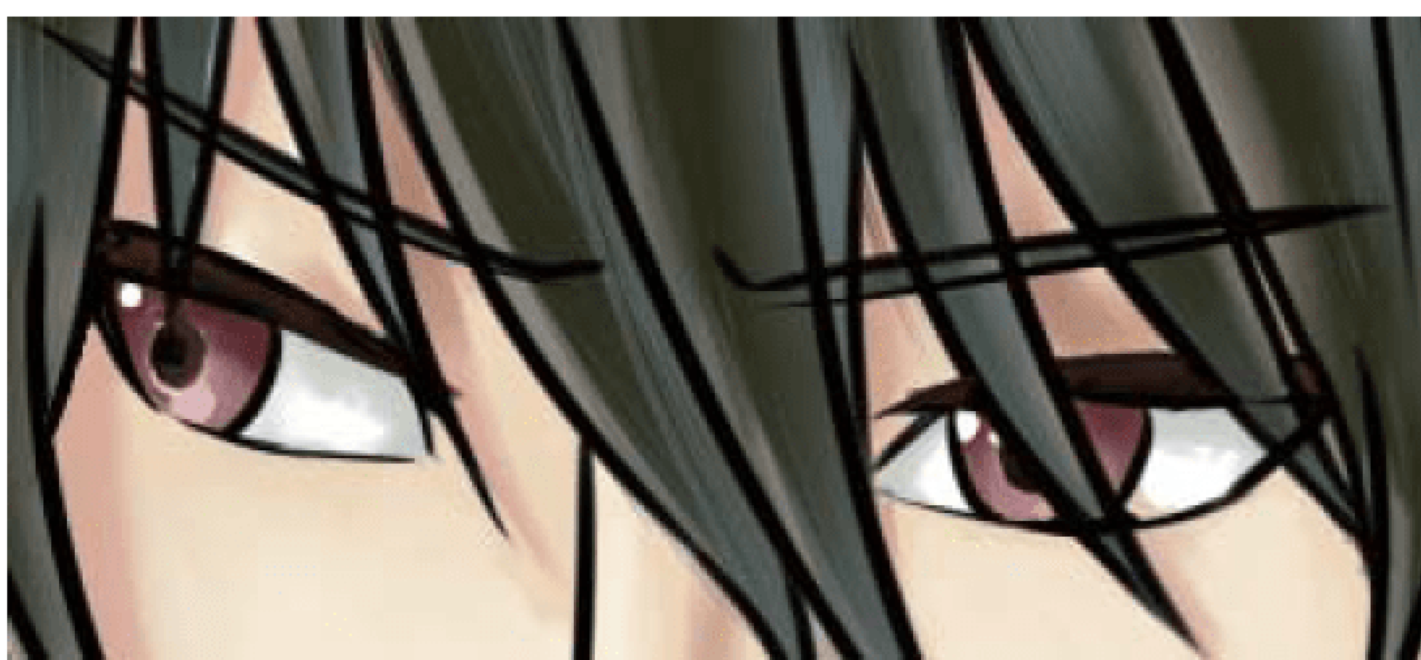
多种画笔工具给眼睛上色



18 用画笔工具画出睫毛和眼白的颜色，给瞳孔填一种红色。



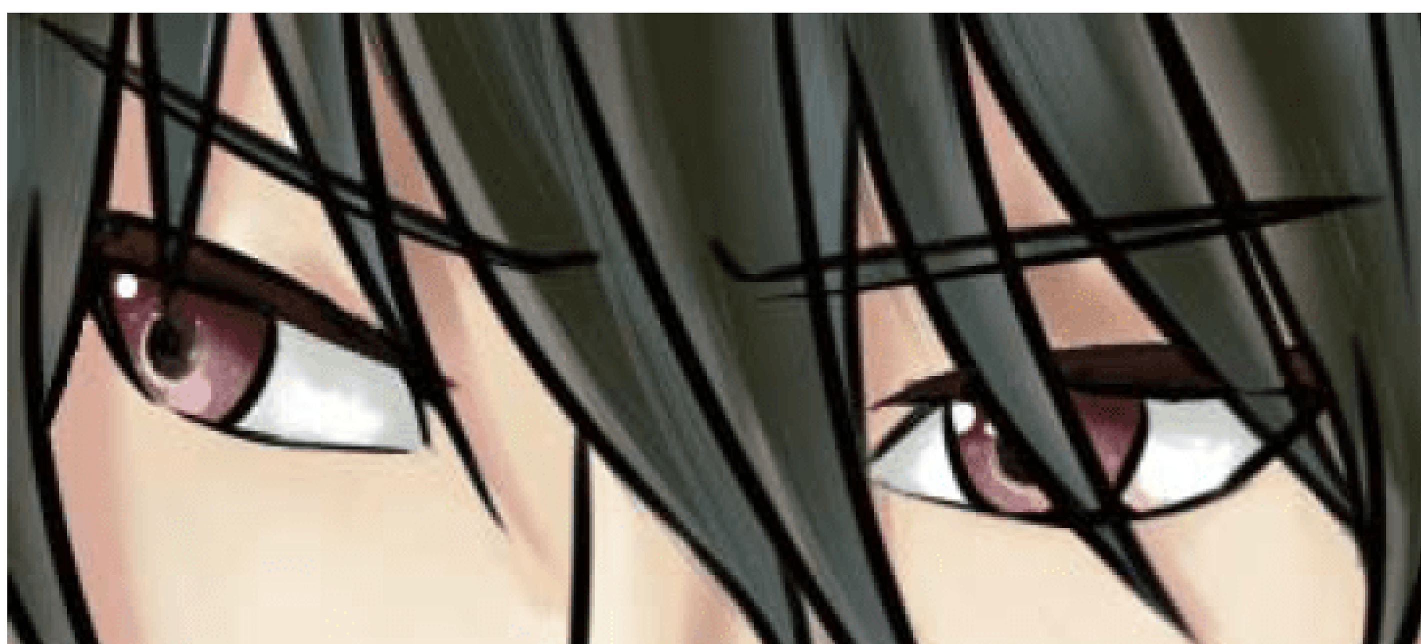
19 用水彩笔工具选择一种更深的红色为瞳孔上一层阴影，用模糊工具模糊明暗分界线。



20 刻画瞳孔，画出高光，高光用画笔工具来绘制，在高光的另一侧也画一点亮色，绘制眼白的阴影。



21 在瞳孔上点缀一些小的光点，这样能体现眼睛晶体的质感。



22 加深瞳孔的暗部，增加亮部和暗部的对比，使得眼神更深邃。



11.4.3　武士美少年服装上色





23 选择蓝色作为衣服的颜色，用油漆桶工具填充。

24 用画笔工具绘制两层衣服阴影，使暗部有层次感。





25 画笔工具在亮部添加一层亮色，只要位置准确即可。

26 用模糊工具融合色块的边缘，使整个衣服的颜色融为一体，在人物肩膀处添加高光。





27 用水彩笔选取一种纯度不高的淡红色，为白色的衣领绘制阴影。

28 绘制手臂投下的阴影，绘制腰带上的阴影。

金属剑柄的表现



29 给剑柄上色，先涂一层底色。



30 用画笔工具画出剑柄的阴影，护手部分是金属，所以阴影是不规则的。









31 给剑柄中间的格子填充颜色，颜色不要一块平涂，稍微加一些深色即可。



32 用模糊工具将明暗交界线涂抹均匀，自然过渡。





33 新建一个图层，在剑柄上用画笔工具画出高光和阴影，用模糊工具将高光整体模糊一次。

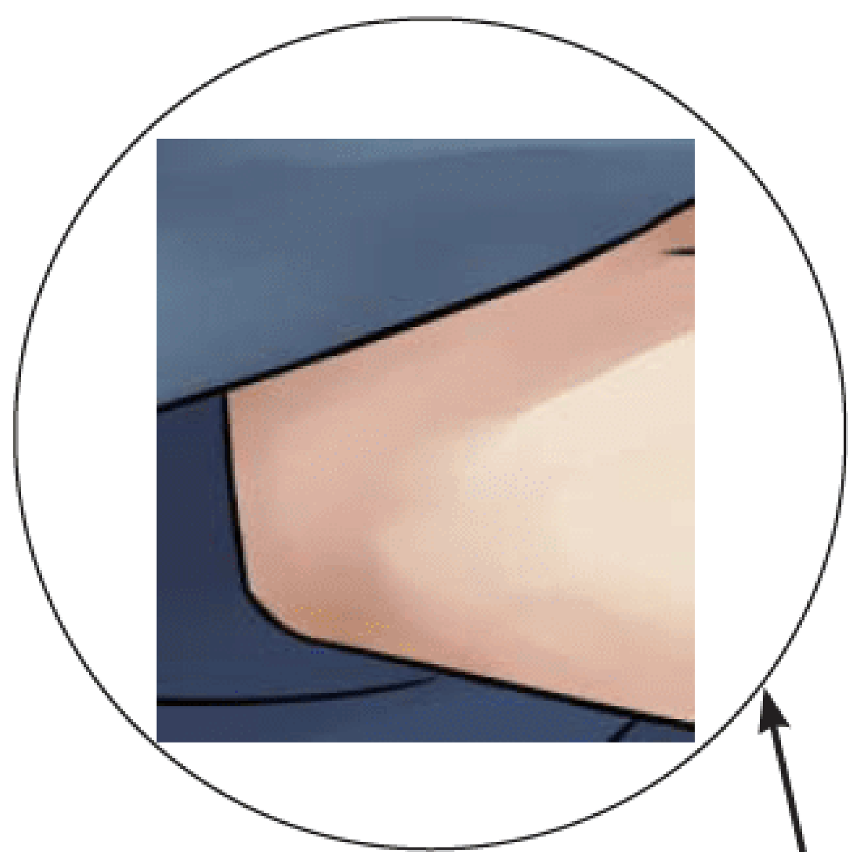


34 将图层的混合模式设置为发光，剑柄的金属材质感瞬间体现了出来，至此，武士美少年上色告一段落。

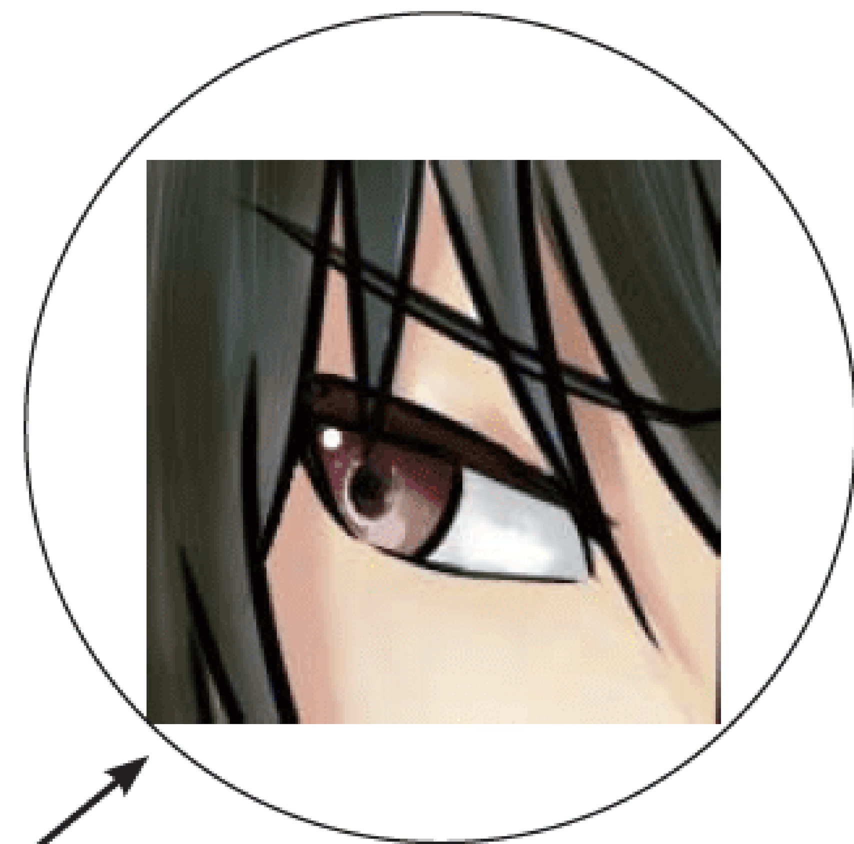




35 最终效果完成。武士美少年持剑而立，机警地打量着身边。



皮肤上的颜色变化很微妙，注意这里袖子的影子投射到手臂上。



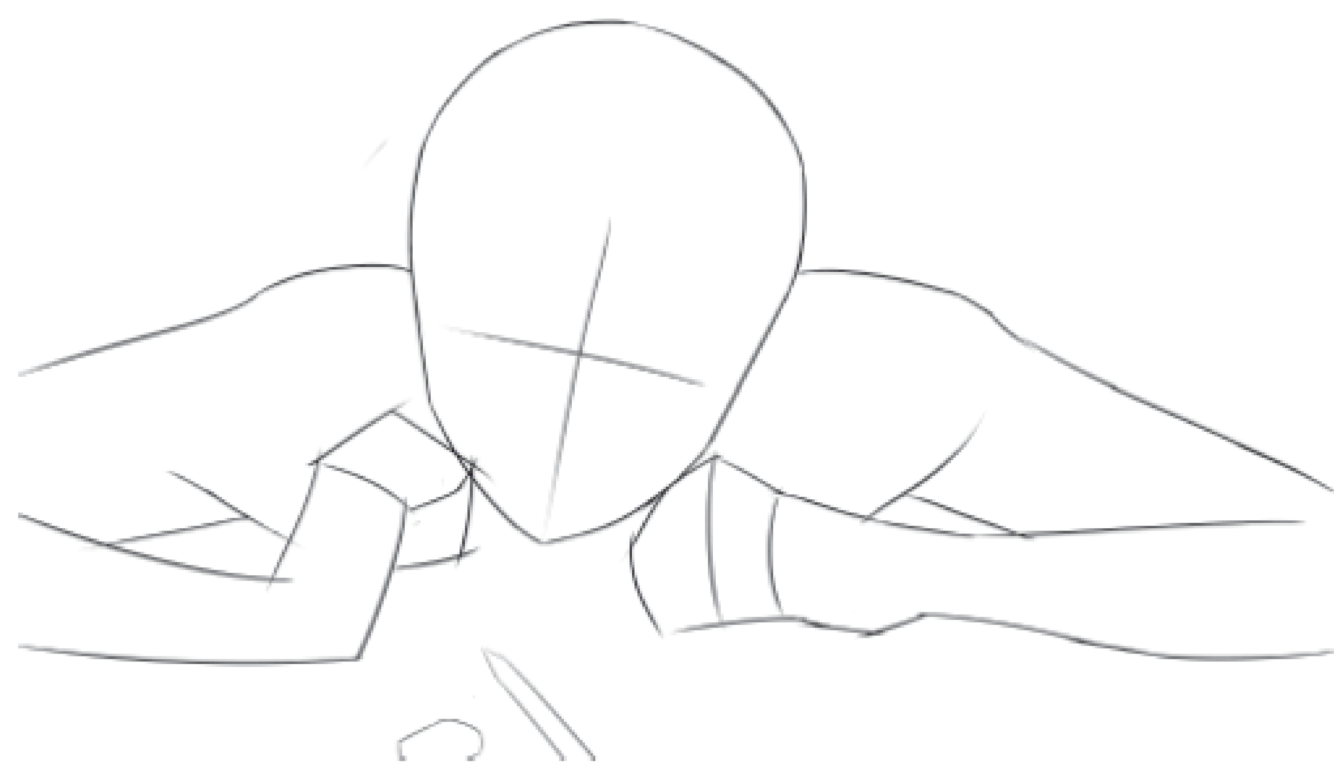
眼睛的上色是人物上色中很出彩的地方，需要仔细刻画。



11.5　实战——清新美少年上色

漫画中有许多清新脱俗的美少年，他们一般外表清新，内心善良，让人十分喜爱。

11.5.1　清新美少年线稿绘制





1 绘制出人物的轮廓，人物趴着，两只手托着脸颊，人物前面是笔和橡皮。

2 给人物添加服装和发型，戴着帽子，穿着衬衣，头发可先画出大致的形状。







3 绘制五官，细化头发，发丝要有粗细变化。



4 整理画面，细化帽子、头发、衣服、手部等，擦除多余的线条。





11.5.2 清新美少年身体上色



5 给头发填充一种橘黄色，用魔棒和油漆桶或者画笔工具皆可。

6 继续用画笔工具添加一层阴影，阴影的位置要和光照方向一致，此处默认光是从左边来，所以阴影多在右侧。





7 给头发添加高光，高光的位置也要一致，光照方向的头发高光更多。

8 在头发暗部画一层更深的阴影，在帽子下缘画出帽子的投影，使光感更强烈。







9 选择一个颜色做皮肤色，用魔棒和油漆桶填充。



10 用画笔工具根据人物的动态和光照的方向绘制阴影。





11 用画笔工具在亮部添加高光，营造光感。



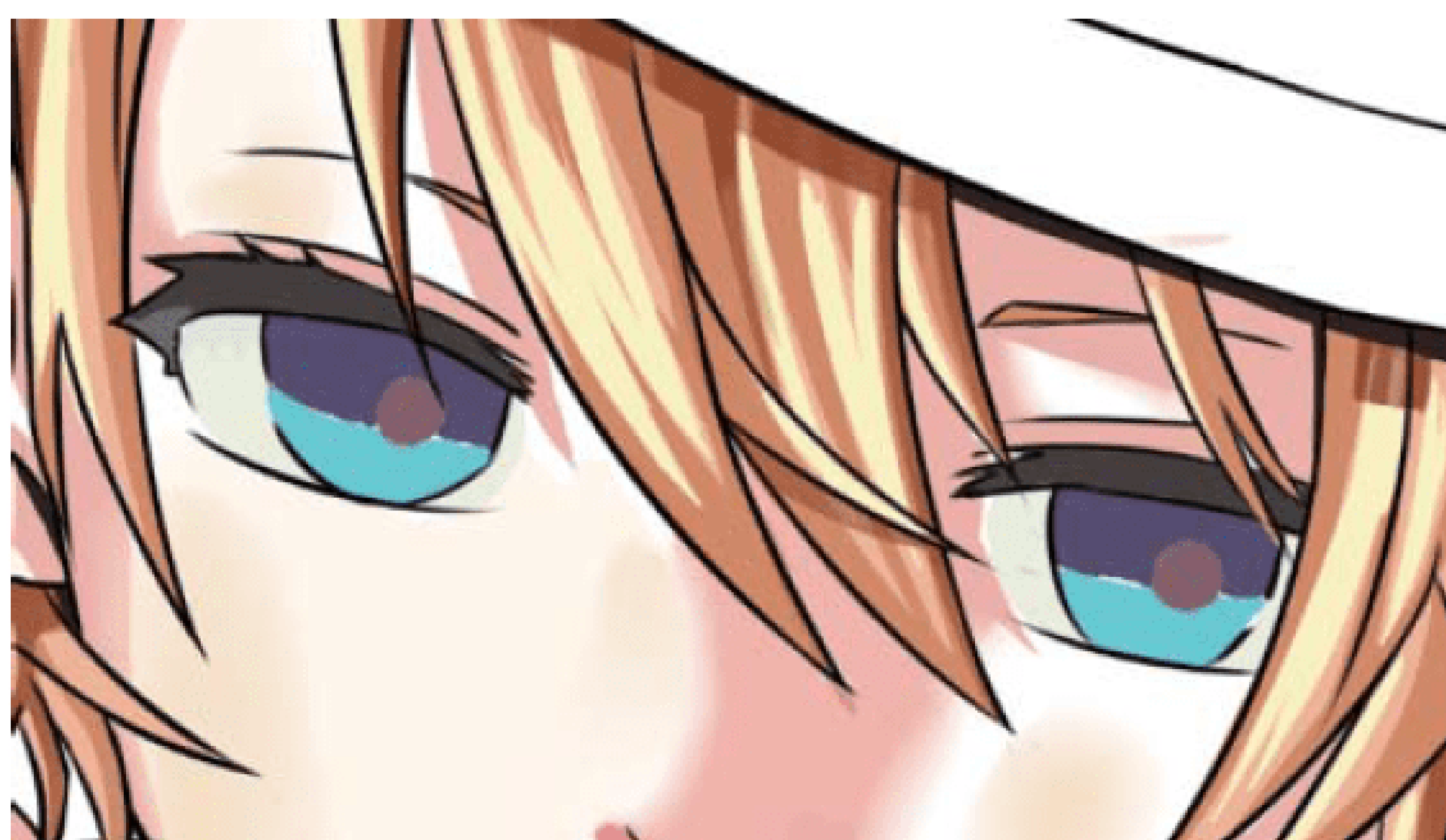
12 选择模糊工具，在高光肤色和阴影的交界处涂抹均匀，使3种颜色自然过渡。



13 用水彩笔在亮部添加一些亮黄色，继续用模糊工具将这些黄色融合到肤色中。

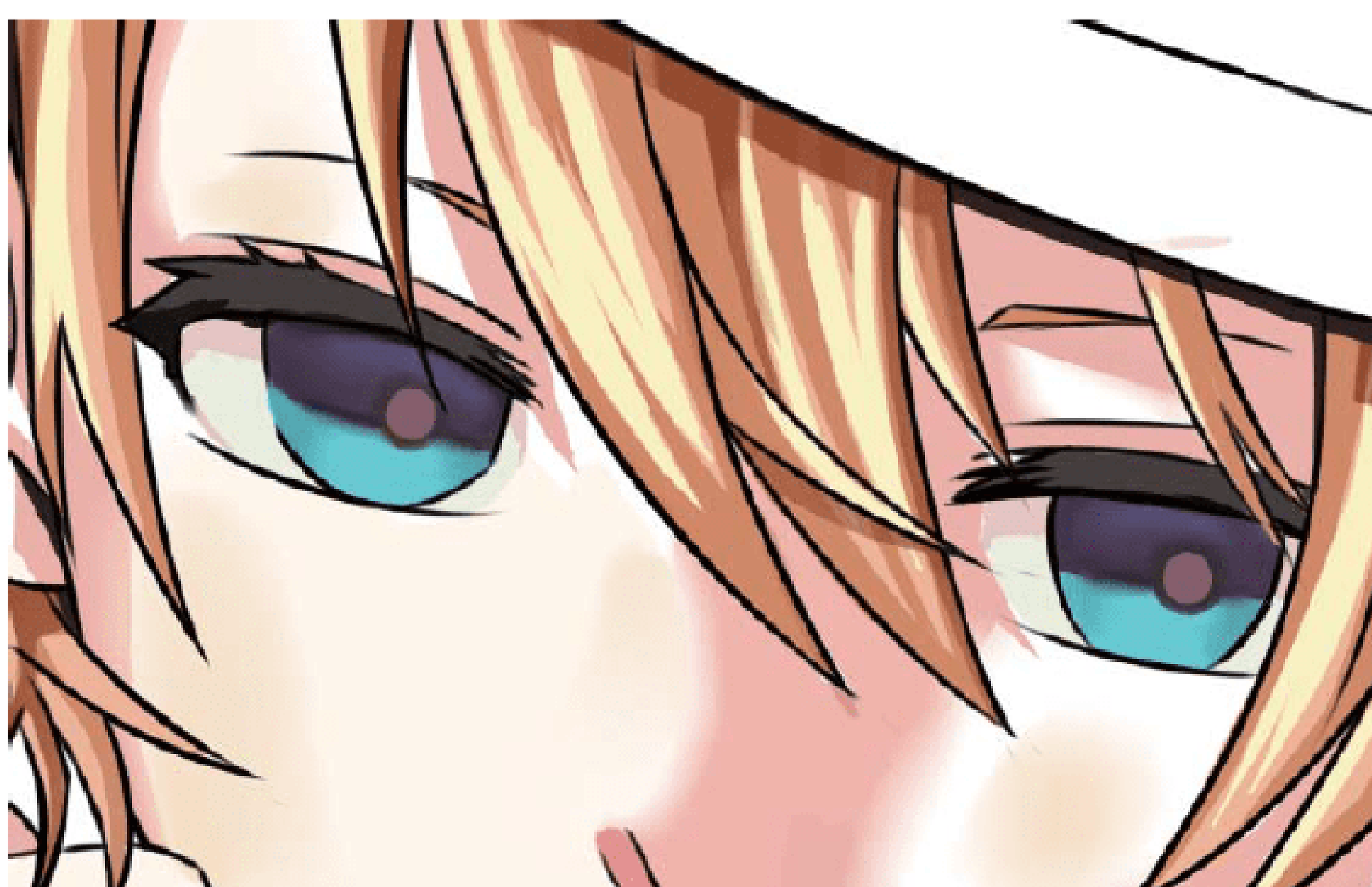


14 刻画鼻尖和嘴唇，用深色画出鼻尖的阴影，再用亮色勾勒出阴影中嘴唇的轮廓。



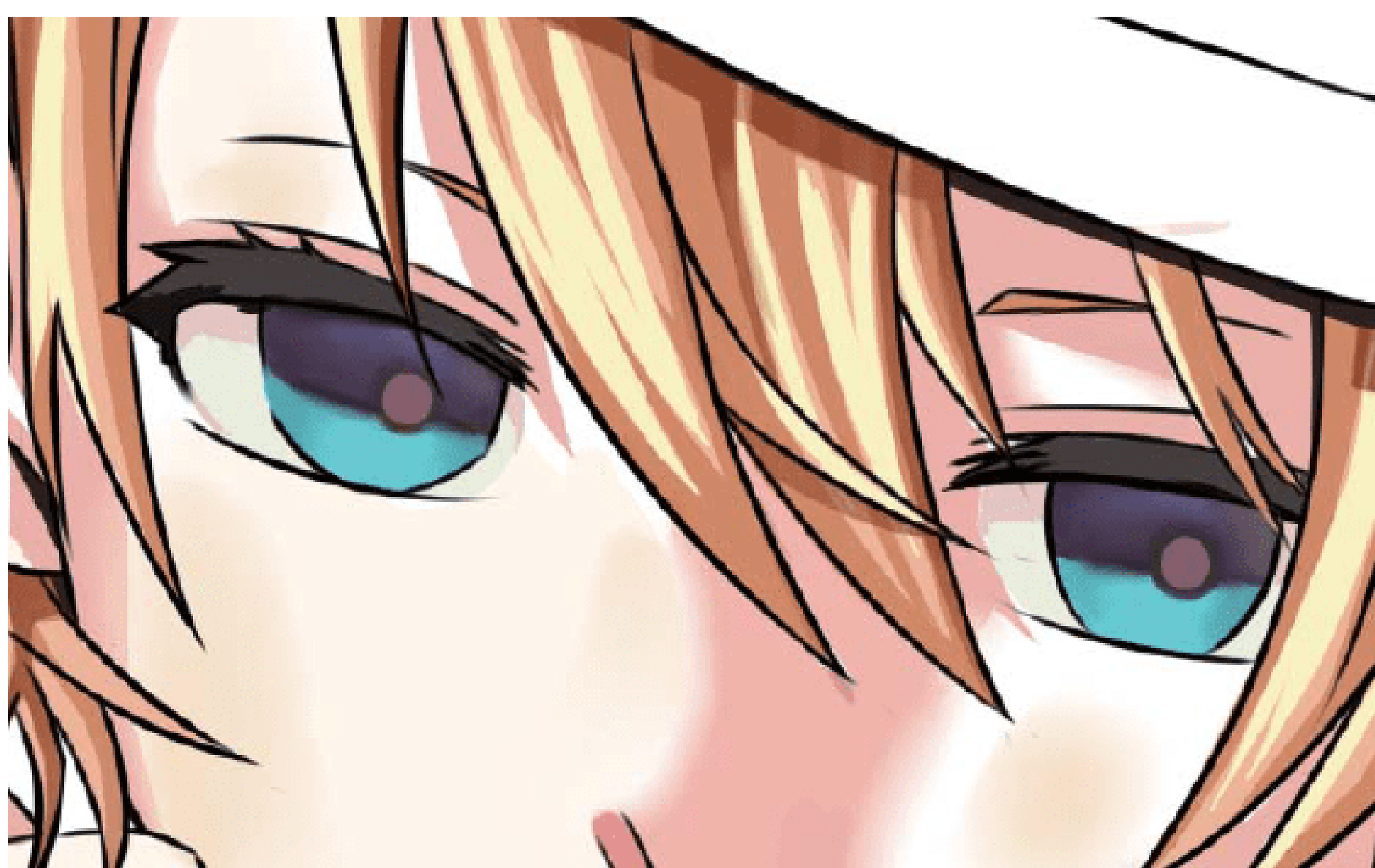


15 选取一种紫色和蓝色用画笔工具填充瞳孔。



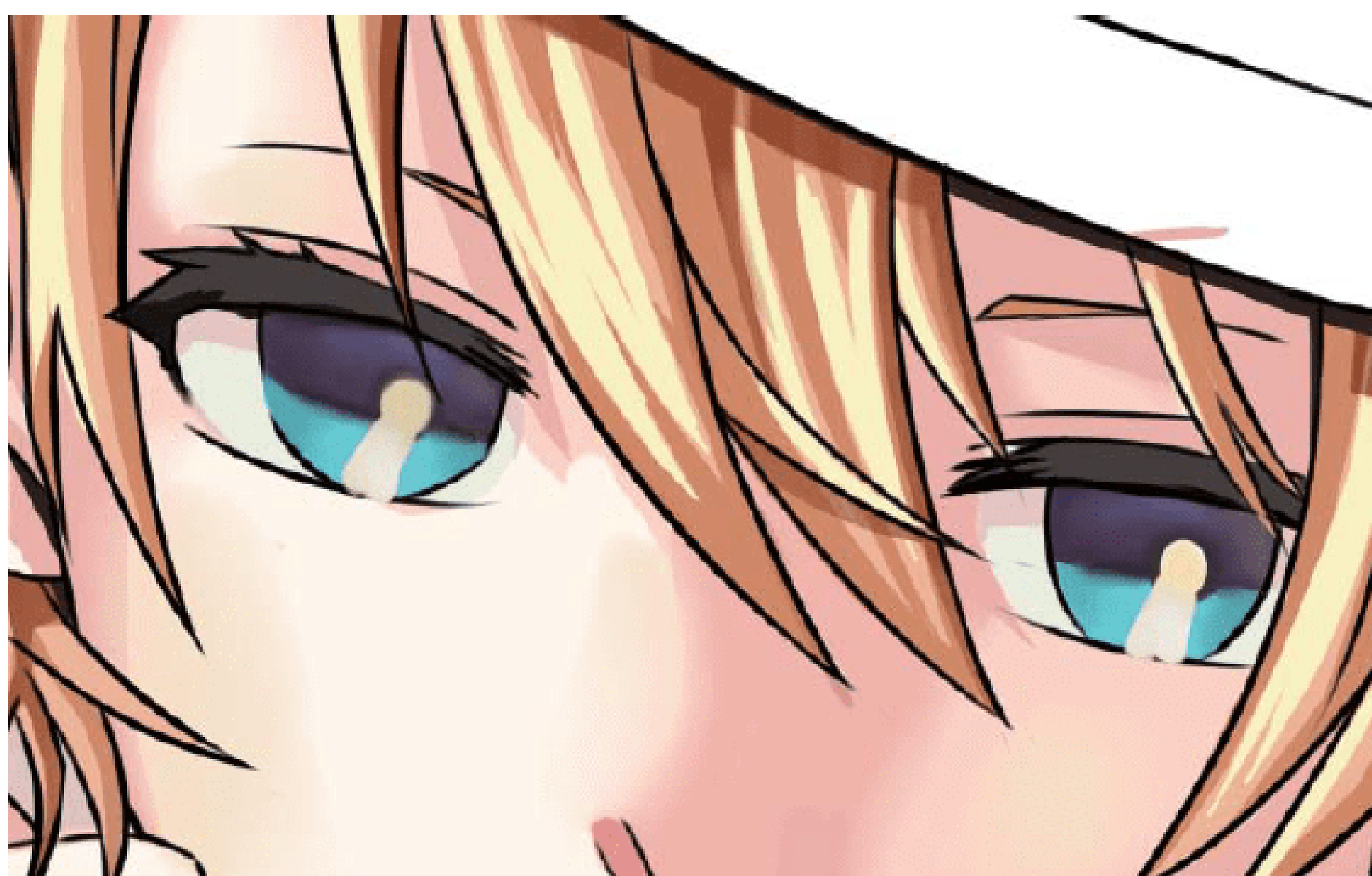


16 用画笔为瞳孔和眼球添加亮色和暗色，用模糊工具涂抹均匀。





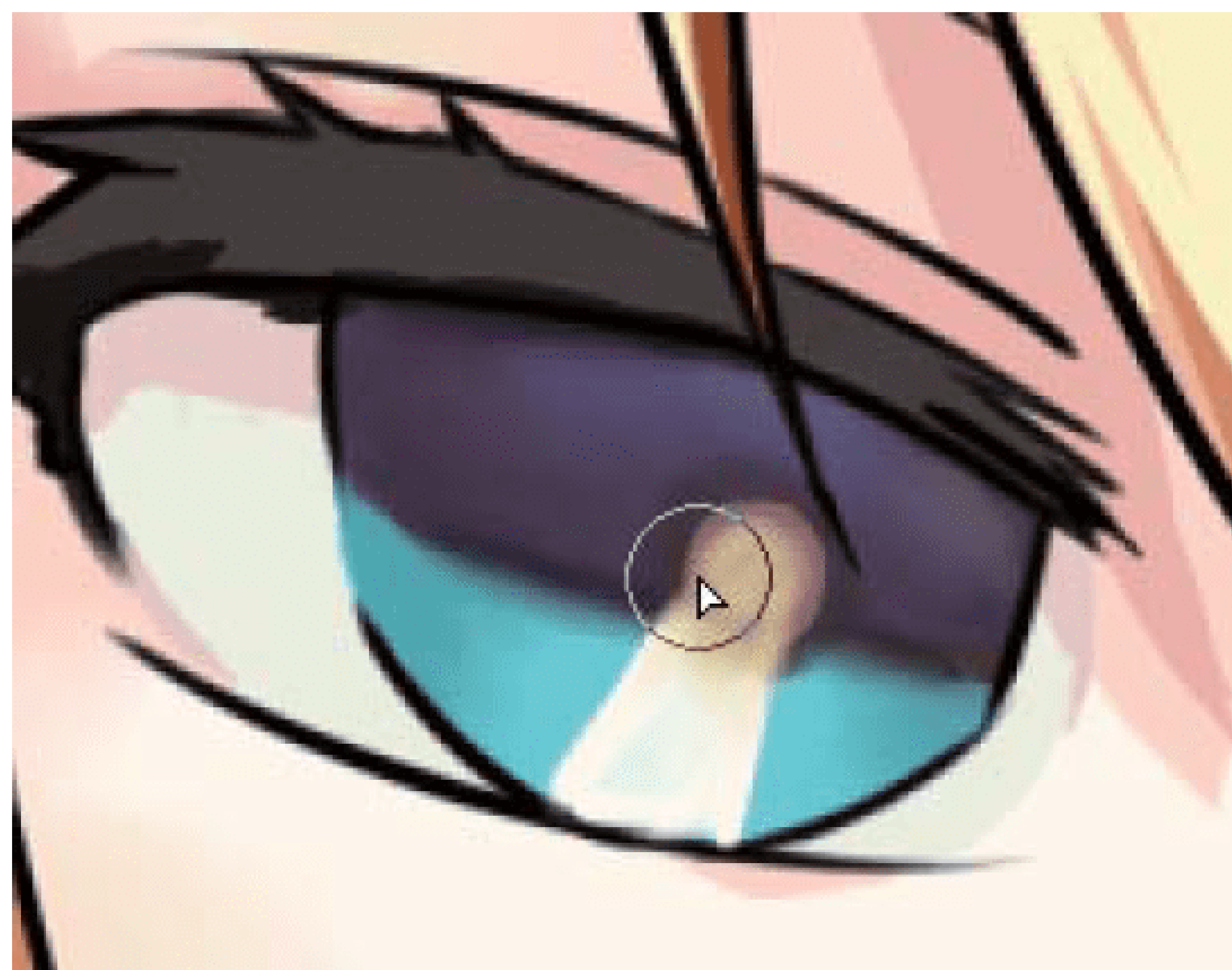
17 用水彩笔配合模糊工具给瞳孔添加反光。





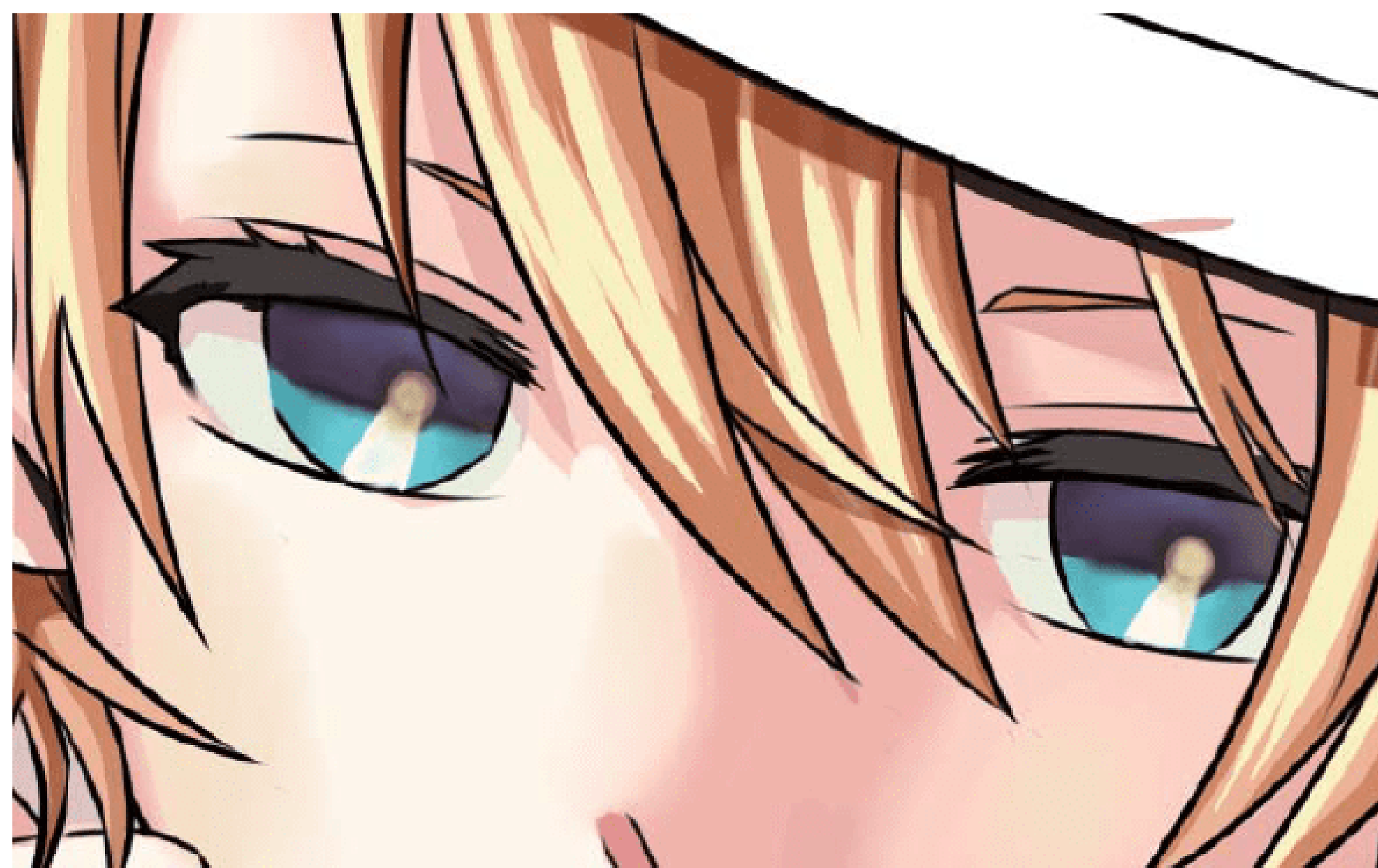
18 选取一种亮黄色和白色，用水彩笔工具画出瞳孔上黄下白的条状高光。

眼睛高光的刻画





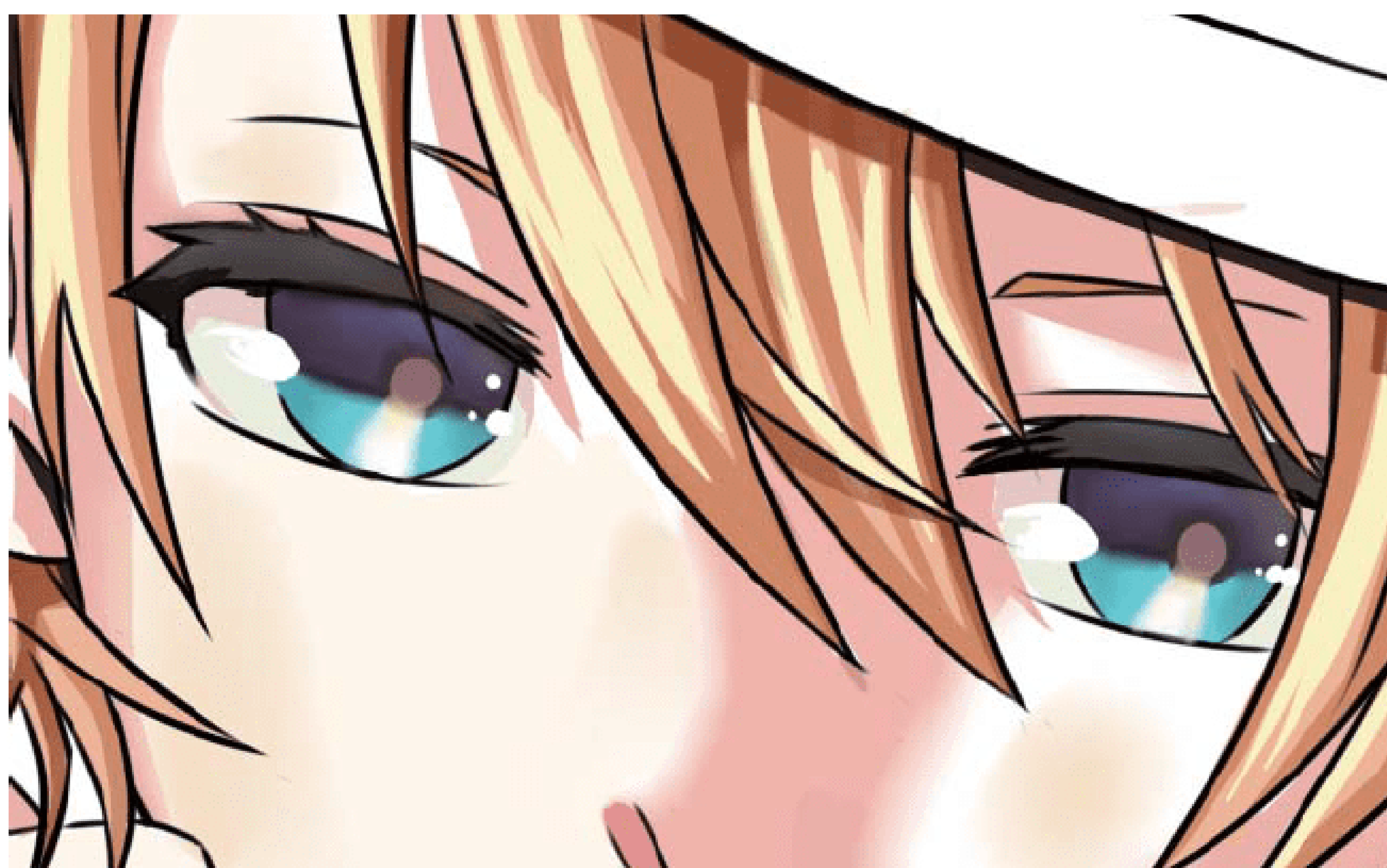
19 用模糊工具模糊高光的边缘，使高光边缘柔和一些。





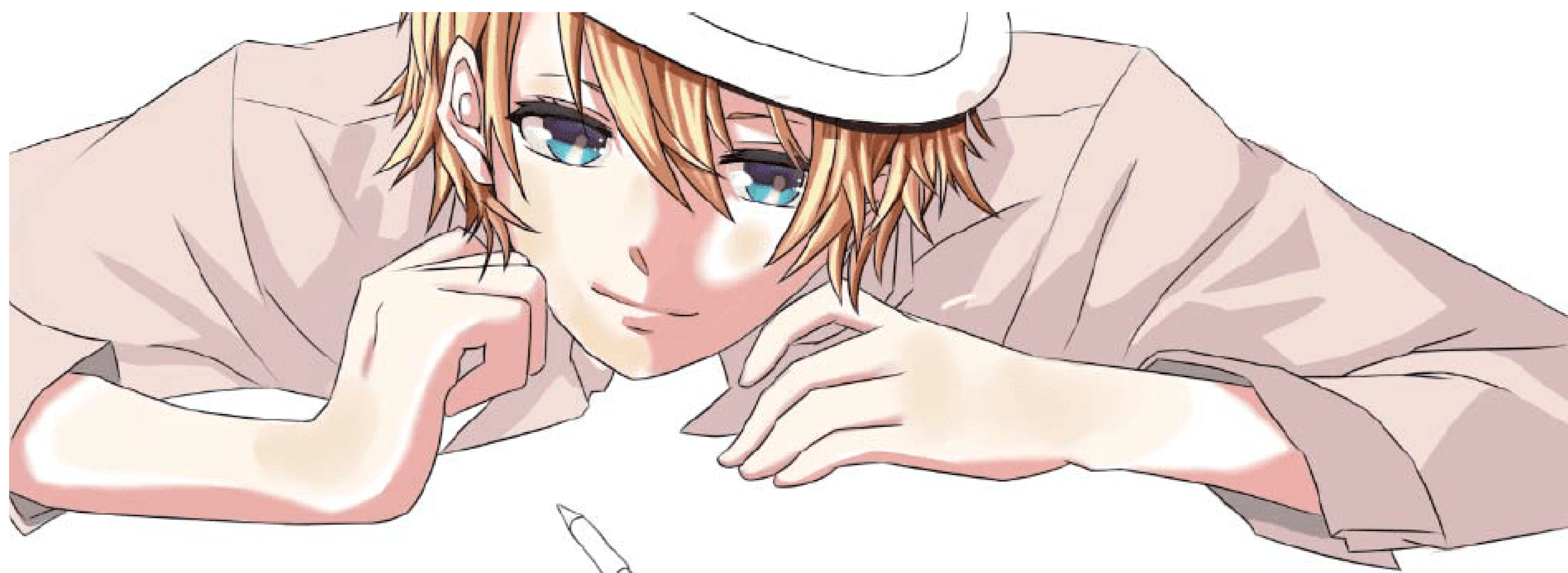
20 用模糊工具将两边的高光都减淡一些。



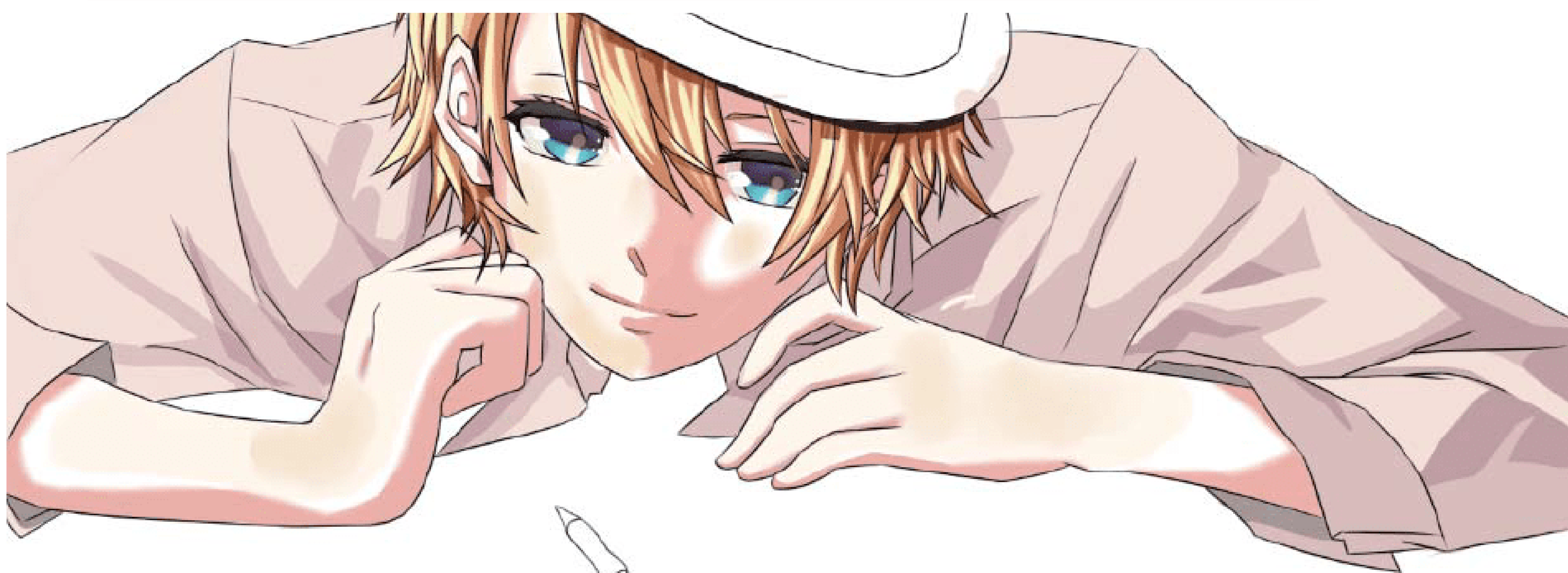


21 瞳孔中间不能太亮，选择橡皮擦工具，将笔刷浓度降低为24，将高光中间继续减淡，然后在瞳孔边缘用画笔添加几点纯白光滑的高光，完成高光的刻画。

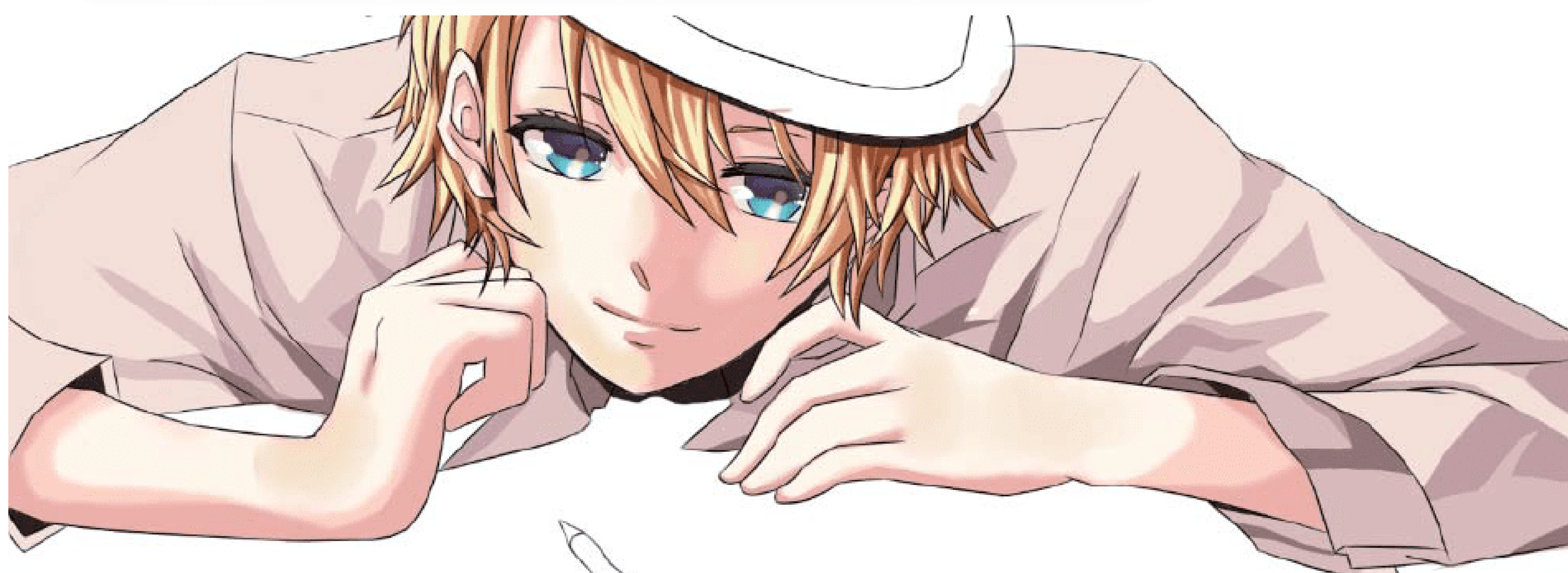




22 绘制衣服的底色，并给衣服上一层偏红的浅色阴影，总体来说近光的左侧的阴影要少于背光的右侧。



23 继续用画笔工具添加第二层阴影，形状可以随意一些。



24 最后再少量地添加一层最深的阴影，增加暗部的层次感，加强明暗对比，例如左右袖口处，增强褶皱感，以及面部完善等。

11.5.3 清新美少年服装上色





25 给帽子填充一种蓝色，上面的饰带用红色填充。

26 用画笔工具添加帽子和饰带的阴影，位置要和光照方向一致，阴影的边缘可以锐利一些，待后续模糊即可。









27 添加最深的一层阴影，深化帽子的明暗对比，最深的部分面积是最小的。

28 大致画出饰带的高光，同时画出饰带上铆钉的高光。











29 遵循亮实暗虚的效果，用模糊工具将暗部的颜色分界线虚化，保留亮部的分界线，使帽子看起来更真实。

30 帽子的光感不够，用水彩笔工具在亮部轻轻刷一层白色，营造光洒在上面的感觉，用画笔工具画出饰带的条纹。







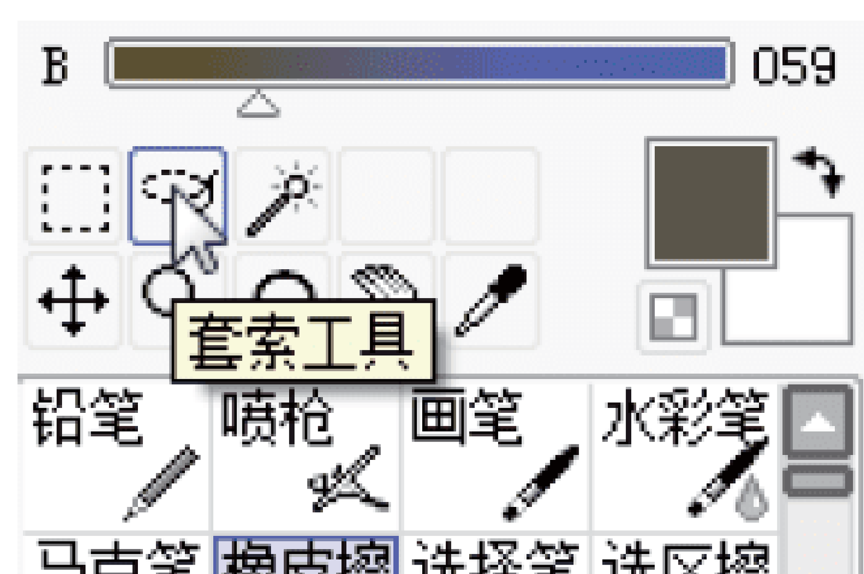


31 压黑帽檐，使帽子明暗统一，用水彩笔在图示处刷一层深色，深浅可用图层透明度调节。

运用图层混合模式统一色调

32 继续统一帽子的明暗，使帽子的颜色变和谐，用水彩笔直接大面积添加阴影可能会出现暗部深浅不一的情况，为了避免这种情况，先在工具栏找到套索工具。









33 将帽子的颜色层隐藏，在之上新建一层，用套索工具画一个区域，包括暗部和明暗交界线附近。



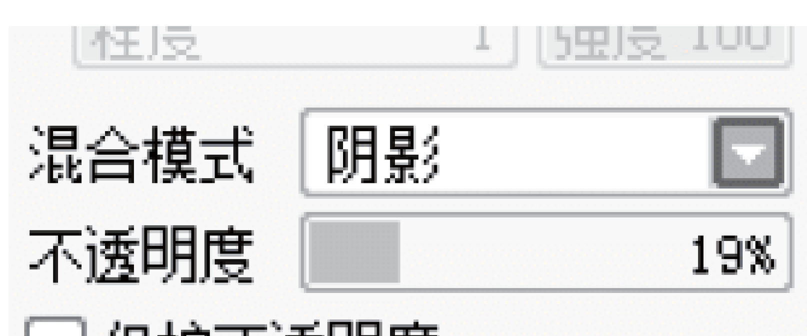
34 在区域内用画笔工具由左上到右下分别画上由白到黑的颜色。







35 用模糊工具虚化颜色的界限，使整块区域由亮到暗自然过渡。





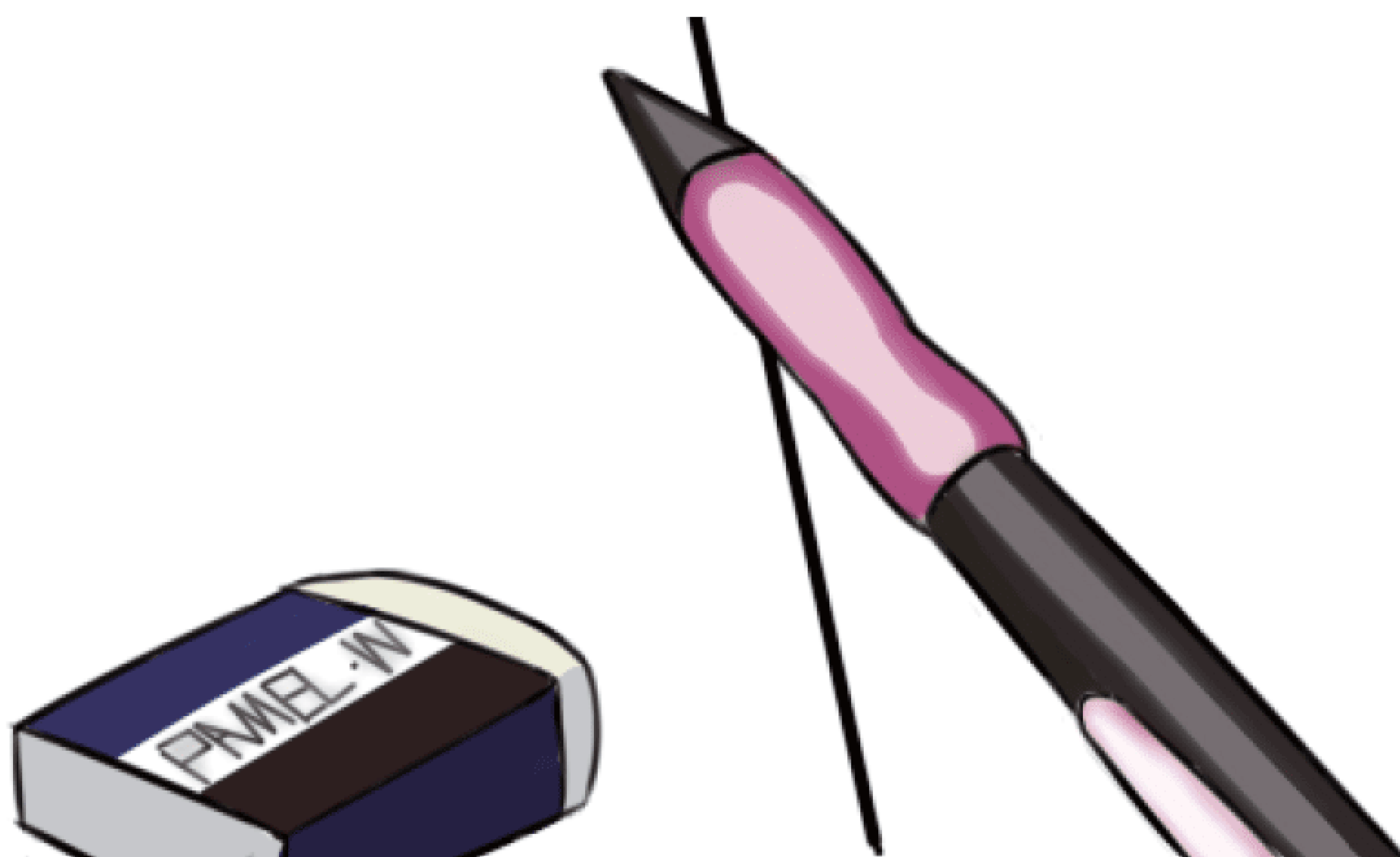
36 将图层混合模式设置为“阴影”，调整不透明度为19%，帽子的暗部色也得到了统一，至此，帽子的上色完成。



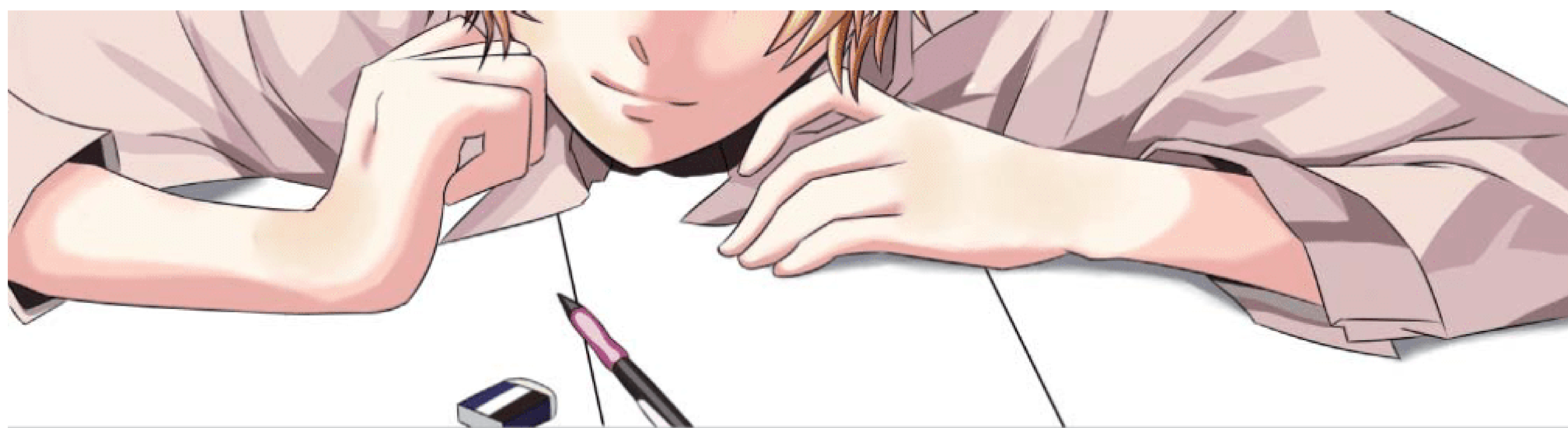




37 给前景的橡皮和笔填充颜色，并画出两道桌子的线条。



38 画出橡皮的阴影和英文标志，绘制笔的高光。



39 新建一个图层，在人物的身体下画一层面积较小的阴影来区分人和背景。

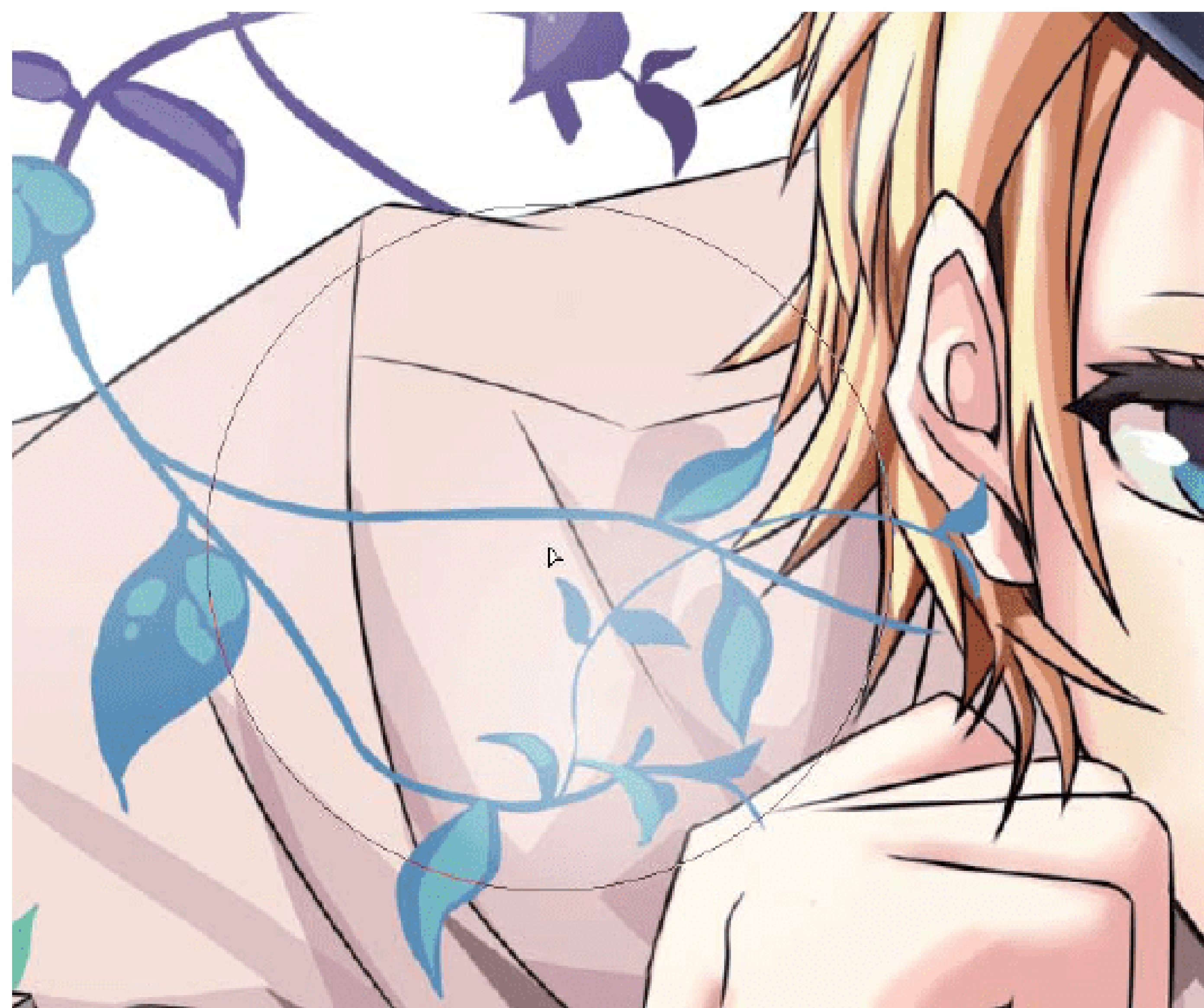


40 新建一个图层，用画笔工具添加一些植物的叶子作为装饰，蓝、绿、紫3种颜色自上而下慢慢变化。



41 用画笔工具给植物的叶子添加高光，高光选取比植物本身稍浅的颜色，使得画面更丰富更漂亮。







42 为了将植物也融合进画面里，必须塑造植物的光感。选择白色，选择水彩笔工具，将笔刷浓度调低一些，在有植物的地方随意刷一些白色，来表现光照。





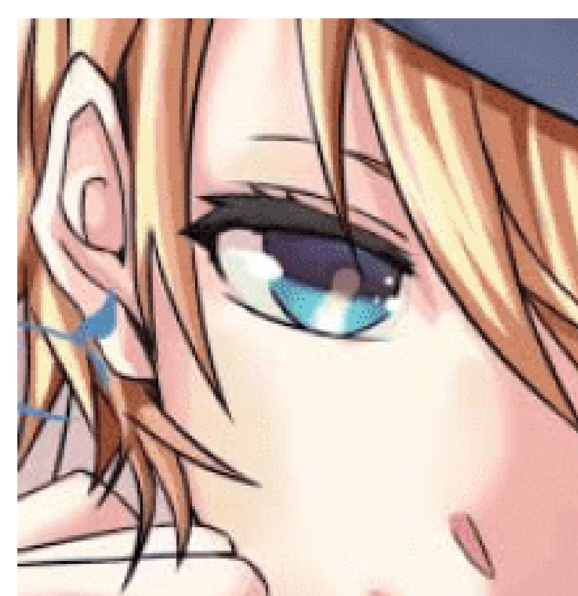
43 将整个画面植物的高光一一添加，这样植物就融进了画面里。





44 新建一个图层，整体添加阴影，阴影选择比较通透的颜色，叶子的阴影可以适当模糊，来营造随风摆动的感觉。至此，整个上色告一段落。

45 最终效果图完成。安静的少年伏在围绕着植物的桌子上沉思着，画面明亮，色彩丰富，给人以清新的感受。



眼睛的上色是人物上色中很出彩的地方，需要仔细刻画。





植物的阴影边缘可以适当虚化，营造微风拂过叶子随风摇曳的感觉。